Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
10/17 · Ausgabe 246 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 10

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SNES MINI

Schon jetzt im großen Test:
Pflichtkauf für Retro-Fans?

MARIO ODYSSEY

Spannende neue Details zu Marios genialer Weltreise für Switch

10 SEITEN Test & Tipps

METROID SAMUS RETURNS

Nintendos berühmte Kopfgeldjägerin ist endlich zurück und sagt den Metroids auf dem 3DS den Kampf an! Samus in Bestform oder nur ein Lückenbüßer bis Metroid Prime 4?

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Marios erstes Spiel für Switch im XL-Test: So viel Spaß macht das irre Crossover wirklich!

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Mit eigenem gamescom-Kanal

Erhältlich im App Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Dass sich die Veröffentlichung von Spielen hin und wieder verzögert, kennt man ja als Videospielfan. Manchmal übernehmen sich die Entwickler und die Zeit rennt ihnen davon, manchmal nehmen sich Spieleschöpfer noch ein paar extra Monate Zeit, um ihrem Titel die letzte Portion Feinschliff zu verpassen und manchmal werden Releases ein wenig nach hinten verschoben, weil man Sorge hat, in der Flut der zeitgleich erscheinenden Konkurrenz unterzugehen. Doch dass ein Spiel etwas über zwei Dekaden nach seiner Fertigstellung erst veröffentlicht wird, das gab es bis dato noch nie! Denn mit der Veröffentlichung des Nintendo Classic Mini: SNES Ende September erscheint nun nach stolzen 21 Jahren endlich *Star Fox 2*, nachdem es 1996 kurz vor der Veröffentlichung gecancelt wurde – obwohl es eigentlich komplett fertig entwickelt war! Wie sich der Pixel-Klassiker heute noch schlägt und was die Miniatur-Variante des SNES sonst noch zu bieten hat, erfahrt ihr in unserem Test zur Retro-Konsole.

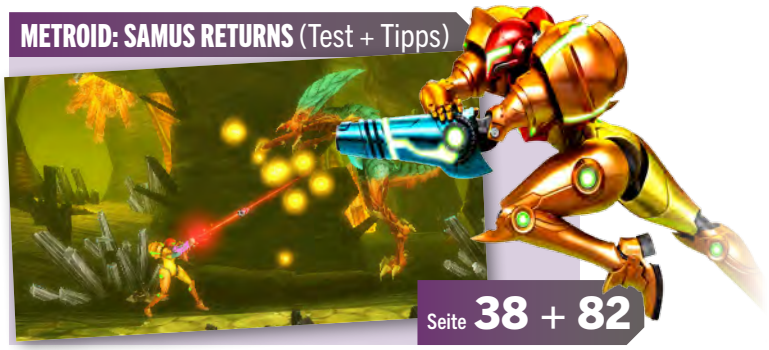
Doch das ist nur eines der Highlights des Testbereichs in der N-ZONE 10/17. Besitzer einer Switch sollten unbedingt unseren Testbericht zu *Mario + Rabbids Kingdom Battle* von Ubisoft lesen, das sich als DER Überraschungs-Hit des Jahres entpuppt hat. Als wäre das nicht schon genug, setzt Ubisoft mit *Rayman Legends: Definitve Edition* direkt noch eins drauf und liefert einen weiteren Switch-Hit ab, den wir nur zu gerne getestet haben. Nintendo selbst fährt hingegen mit *Pokémon Tekken DX* und *Metroid: Samus Returns* ebenfalls schwere Spielspaßgeschütze auf. Insbesondere der Test zu Samus' 3DS-Abenteuer ist absolute Pflichtlektüre für langjährige Nintendo-Fans. Und wenn ihr Hilfe beim Finden aller Secrets braucht, blättert ihr am besten geschwind in unseren Servicebereich zum ersten Teil der Komplettlösung.

Welche Hits in den kommenden Monaten für Switch und 3DS anstehen, erfahrt ihr wie gewohnt in unserem Vorschau-Teil, wo wir diesmal zahlreiche Spieleindrücke von der diesjährigen Gamescom im Gepäck haben – unter anderem zu *Super Mario Odyssey*. Besonderes Augenmerk möchten wir zuletzt auf unsere Reportage legen, in der wir erörtern, was die deutsche Politik eigentlich für die Förderung der hiesigen Spielebranche leistet und wie sie zum Kulturgut Videospiele steht.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

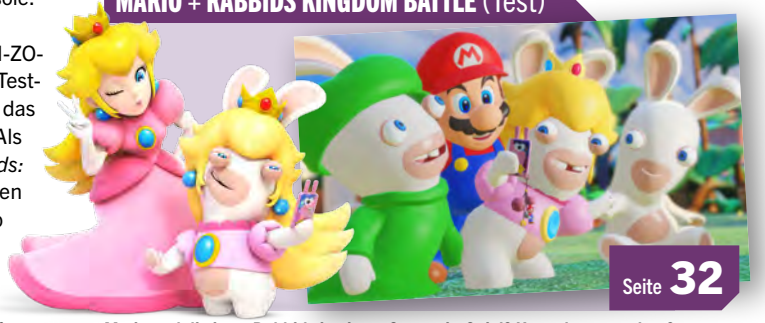
METROID: SAMUS RETURNS (Test + Tipps)



Seite 38 + 82

Für Samus' 3DS-Abenteuer haben wir einen dicken Test und Tipps in petto!

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (Test)



Seite 32

Mario und die irren Rabbids in einem Strategie-Spiel? Kann das gut gehen?

NINTENDO CLASSIC MINI: SNES (Test)

Seite 52

Nach dem Mini-NES kommt nun der zweite Streich. Alle Infos im Test!

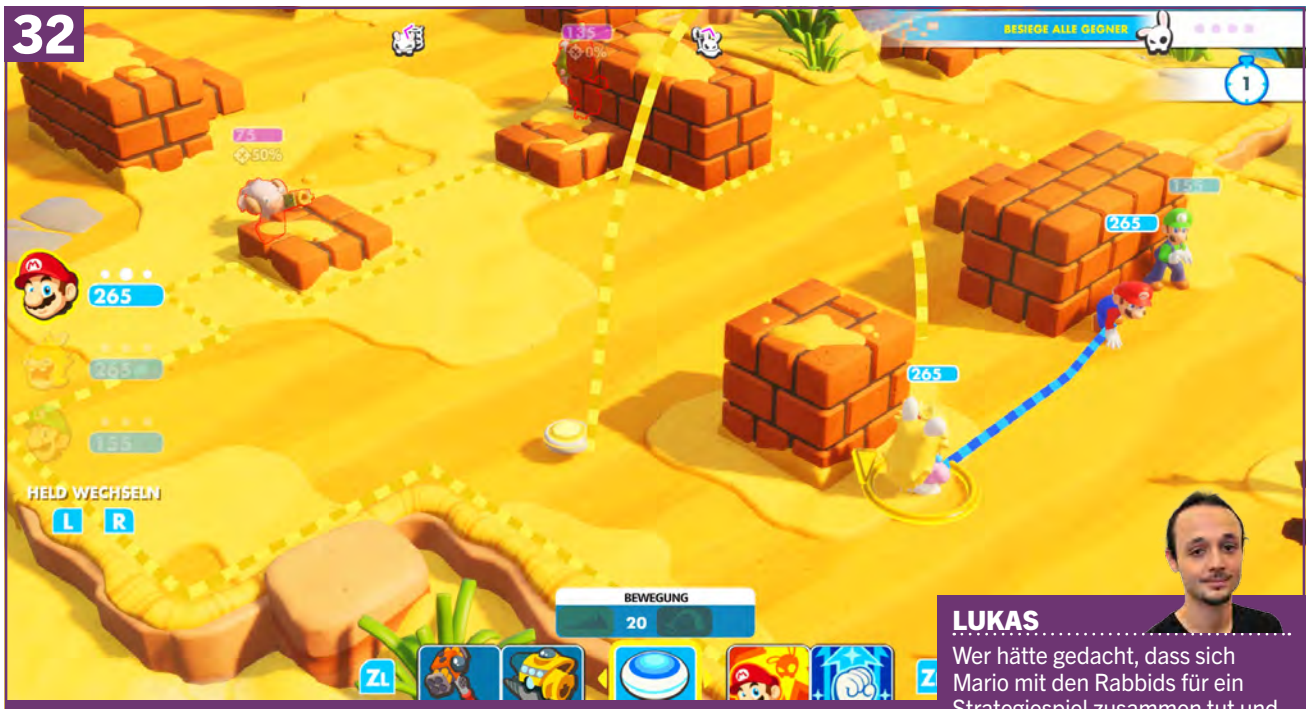
ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  552. So viele Leser haben bei unserer Jubiläumsumfrage in den Ausgaben 06/17 bis 08/17 teilgenommen und ihre Meinung zur N-ZONE abgegeben. Zu unserer großen Freude waren die Ergebnisse sehr positiv. Vielen lieben Dank für euer reges Feedback und das viele Lob!
- **Testversionen am Fließband:**
  In der letzten Produktionswoche erreichten uns die Testversionen zu aktuellen Switch-Spielen quasi wie am Fließband. Einige konnten wir noch rechtzeitig ins Heft hieven (*Lego Worlds* und *Rayman Legends* etwa), andere kamen leider etwas zu spät – *The Binding of Isaac: Afterbirth+* unter anderem.

DAS TEAM

Anzeige

HEFTINHALT 10/2017



TEST | MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

LUKAS

Wer hätte gedacht, dass sich Mario mit den Rabbids für ein Strategiespiel zusammen tut und dass es obendrein super wird?

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Gamescom 2017 14
Most Wanted & Charts 12

Switch

Battle Chasers: Nightwar 21
Fe 25
FIFA 18 19
Fire Emblem Warriors 22
Lego Marvel Super Heroes 2 24
Steam World Dig 2 (eShop) 25
Super Mario Odyssey 16
TES 5: Skyrim 20
Xenoblade Chronicles 2 18

3DS

Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen 24

TEST

Meinungsmache 28
Termine 30
Top-Spiele 56
Wertungen & Team 26

Switch

Azure Striker Gunvolt: Stiker Pack (eShop) 75
Ironcast (eShop) 71
League of Evil (eShop) 74
Lego Worlds 50
Mario + Rabbids: Kingdom Battle 32
Minecraft: Story Mode 51
Phantom Trigger (eShop) 73
Pokémon Tekken DX 44
Rayman Legends: Definitive Edition 46
Rocket Fist (eShop) 72
Severed (eShop) 70
Nintendo Classic Mini: SNES 54

3DS

Metroid: Samus Returns 38
Monster Hunter Stories 48

REPORTAGE & SPECIAL

Spiele und die Politik 64

ONLINE

Nintendo eShop 70

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 80
Star Fox Adventures 76

SERVICE

Tipps & Tricks: Metroid: Samus Returns
Sammelguide Teil 1 82

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

38 + 82

TEST + TIPPS | METROID: SAMUS RETURNS

JOHANNES
Samus geht in *Samus Returns* den Metroids an den außerirdischen Kragen und wir gehen in den Tipps auf Secretsuche.

14

VORSCHAU | GAMESCOM 2017

KATHARINA
Auf der Gamescom lieferte Nintendo dieses Jahr Spieleeindrücke zu einigen Titeln, unter anderem *Super Mario Odyssey*.

64

REPORTAGE | SPIELE UND DIE POLITIK

VIKTOR
Was sagen die Parteien eigentlich konkret über die Förderung von Spielen als Kulturgut und der deutschen Videospielbranche?

Alle Titel der Ausgabe

Azure Strike Gunvolt: Striker Pack, Online 75
Battle Chasers: Nightwar, Vorschau 21
Contra 3: Alien Wars, Test 54
Donkey Kong Country, Test 54
Earthbound, Test 54
FIFA 18, Vorschau 19
Final Fantasy III (Final Fantasy VI), Test 54
Fire Emblem Warriors, Vorschau 22
F-Zero, Test 54
Ironcast, Online 71
Kirby Super Star, Test 54
Kirby's Dream Course, Test 54
League of Evil , Online 74
Lego Worlds, Test 50
Lego Marvel Super Heroes 2, Vorschau 24
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen, Vorschau 24
Mario + Rabbids: Kindom Battle, Test 32
Mega Man X, Test 54
Metroid: Samus Returns, Test/Service 38/82
Minecraft: Story Mode, Test 51
Monster Hunter Stories, Test 48
Phantom Trigger, Online 73
Pokémon Tekken DX, Test 44
Rayman Legends: Definitve Edition, Test 46
Rocket Fist, Online 72
Rocket League, Start 06
Secret of Mana, Test 54
Severed, Online 70
Star Fox , Test 54
Star Fox 2, Test 54
Star Fox Adventures, Retro 76
Steam World Dig 2, Vorschau 25
Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting, Test 54
Steep, Start 06
Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting, Test 54
Super Castlevania 4 , Test 54
Super Ghouls'n'Ghosts, Test 54
Super Mario Kart, Test 54
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, Test 54
Super Mario World, Test 54
Super Mario Odyssey, Vorschau 16
Super Metroid, Test 54
Super Punch-Out!!, Test 54
Super Mario World 2: Yoshi's Island, Test 54
TES: Skyrim, Vorschau 20
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Test 54
Xenoblade Chronicles 2, Vorschau 18

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINDIES-SHOWCASE

NINTENDO ZEIGT JEDE MENGE INDIE-TITEL FÜR SWITCH

Switch Die Switch ist künftig ein noch größeres Sammelsurium an verschiedensten Indie-Titeln!

Ganze 22 Minuten! So viel Zeit war Nintendo die Präsentation kommender Indie-Titel für die Switch wert. Im sogenannten Nindies Showcase Summer 2017 präsentierte Big N jede Menge Indie-Spiele, die in den nächsten Monaten oder Anfang 2018 für die Hybrid-Konsole erscheinen sollen. Damit festigt Nintendo die Rolle der Switch als Konsole für Indie-Entwickler beziehungsweise deren Werke weiter. Folgende Titel wurden im Video vorgestellt: *Super Meat Boy Forever*, *Shovel Knight: King of Cards*, *Mom Hid My Game*, *Golf Story*, *Floor Kids*, *Wulverblade*, *Poly Bridge*, *Kentucky Route Zero: TV Edition*, *Earth Atlantis*, *Next Up Hero*, *SteamWorld Dig 2*, *Mulaka*, *Yono and the Celestial Elephants*, *Dragon Marked For Death*, *Battle Chef Brigade*, *Morphies Law*, *Sausage Sports Club*, *Light Fingers*, *Nine Parchments*, *Travis Strikes Again* und *Damon Baker's Sign Off*.

Super Meat Boy Forever erscheint 2018 und stellt den zweiten Teil der Serie dar. Dr. Fetus hat Meat Boy und Nugget, Bandage Girls und Meat Boys Tochter, entführt. Durch sechs Welten mit zufällig generierten Levels müsst ihr euch in diesem Jump&Run-Titel schlagen, um sie zu befreien. Mit *Shovel Knight: King of Cards* erwartet euch Anfang 2018 die finale *Shovel Knight: Treasure Trove*-Kampagne. Ihr schlüpft in die Rolle des King Knight und schlagt euch durch vier brandneue Welten mit mehr als 30 verschiedenen Levels, um als unangefochtener Herrscher aus eurem Abenteuer hervorzugehen. Wie bei allen bisherigen *Shovel Knight*-Kampagnen bietet die neueste Erweiterung wie gewohnt ein neues Moveset und neue Fähigkeiten, die euch die Spielwelten gänzlich neuartig erkunden lassen. Die neue Kampagne erscheint als kostenloses Update für alle Besitzer von *Shovel Knight: Treasure Trove*. Fast zeitgleich mit Erscheinen dieser N-ZONE-Ausgabe veröffentlicht das Entwicklerstudio Image & Form am 21. September 2017 *SteamWorld Dig 2*, den Nachfolger des hochgelobten ersten Teils. Euch erwarten eine einsame Wüste, Roboter auf der Suche nach seltenen Erzen und vieles mehr. In der Rolle der Protagonistin Dorothy macht ihr euch auf den Weg, um ihren Freund Rusty zu finden. Für das Spiel werden im eShop 19,99 Euro fällig.

Kurze Zeit nach der Präsentation bestätigte außerdem das Entwicklerstudio Team 17, dass *Worms W.M.D.* für die Switch veröffentlicht wird. Der Titel beinhaltet alle Missionen der Kampagne sowie alle Levels, Personalisierungen und Updates und soll noch im vierten Quartal 2017 erscheinen. Exklusiv in der Switch-Version erwarten euch außerdem ein neues Thema (Weltraum), neue Pilz- und Baum-Forts und neue Personalisierungen mit jeweils drei Outfits sowie Grabsteinen. Weitere Informationen und erste Vorschauen zu ausgewählten zukünftigen Indie-Spielen für die Switch findet ihr in unserer großen Gamescom-Vorschau ab Seite 14. Außerdem werden wir zahlreiche Indie-Titel selbstverständlich in den nächsten Monaten wie gewohnt auch in der N-ZONE testen.

PAYPAL ALS BEZAHLMÖGLICHKEIT IM eSHOP

Switch Der Switch-eShop bietet jetzt mehr Bezahl-Optionen.

Auf der Wii U und dem 3DS könnt ihr Spiele und andere digitale Inhalte nur mit Guthabenkarten oder einer Kreditkarte bezahlen. Das galt bis vor kurzem auch für die Switch. Die Betonung liegt auf „bisher“, denn Nintendo hat die jahrelangen Rufe seiner Fans erhört und bietet mittlerweile auch die Option an, per PayPal zu bezahlen. Dieser Dienst ist im Gegensatz zu Kreditkarten in Deutschland deutlich weiter verbreitet, außerdem könnt ihr euch damit den Gang zum Supermarkt für Guthaben sparen. Um die Bezahlmöglichkeit zu nutzen, aktiviert ihr sie einfach im eShop an der Switch. Daraufhin bekommt ihr eine E-Mail an eure mit dem Nintendo-Account verknüpfte Adresse, deren Anweisungen ihr nur noch folgen müsst.

KOMMT EIN WEITERES 2D-METROID?

3DS Wenn es nach dem Produzenten von *Metroid: Samus Returns* geht, ja.

Mit *Metroid: Samus Returns* hat die vielleicht bekannteste Kopfgeldjägerin der Galaxie nach 13 langen Jahren endlich wieder einen 2D-Ableger spendiert bekommen. Für viele Fans der zweidimensionalen Samus-Aran-Abenteuer eine sehr lange Wartezeit. Nun ließ der Produzent des Spiels, Yoshio Sakamoto, vor Kurzem verlautbaren, dass er gerne ein weiteres 2D-*Metroid* produzieren würde. Bedingung dafür ist, dass sich die Möglichkeit ergibt und die Fans entsprechendes Interesse zeigen, sich *Metroid: Samus Returns* also zahlreich verkauft. Dann stünde einem weiteren 2D-*Metroid* nichts im Wege. Ob dann wieder für den 3DS oder vielleicht eher für die Switch oder eine spätere Konsole steht derzeit noch in den Sternen, die Samus Aran sonst in ihrem Raumschiff umkreist.

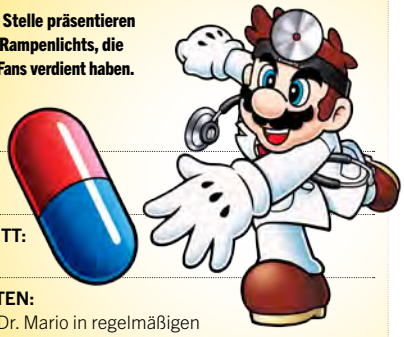
POKÉMON GOLD & SILBER ALS EINZELHANDELSVERSION

3DS Die Neuauflagen der beliebten Rollenspiele stehen trotzt VC auch in den Läden.

Um Fans die Wartezeit auf die neuen *Pokémon*-Editionen *Ultrasonne* und *Ultramond* für 3DS zu verkürzen, veröffentlicht Nintendo im Rahmen der Virtual Console die Taschenmonster-Klassiker der zweiten Generation (*Gold* und *Silber*) erneut für den aktuellen Handheld. Weil Nintendo- und Pokémon-Anhänger oftmals besonders nostalgische Spieler sind, erscheinen beide Neuauflagen sogar in einer Einzelhandelsversion. Sie unterscheiden sich von anderen 3DS-Spielen, da sie in einem eher klassischen Game-Boy-Karton daherkommen, wie es zu Zeiten des ursprünglichen Releases üblich war. Die Einzelhandelsversion enthält allerdings keine Spielkassette, sondern lediglich einen Download-Code für den eShop und schlägt mit rund 20 Euro zu Buche.

N-ZONE-STECKBRIEF #25

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Dr. Mario

ERSTER AUFTRITT:
Dr. Mario (1990)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Dr. Mario (1990)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Im gleichnamigen Spiel wirft Dr. Mario in regelmäßigen Abständen bunte Pillen auf das Spielfeld, die ähnlich wie bei *Tetris* kombiniert werden müssen, um sie verschwinden zu lassen.

KURZBIOGRAFIE:
Bei diesem Arzt im klassischen weißen Kittel handelt es sich tatsächlich nicht um einen verschollenen Bruder von Mario mit einer etwas anderen Karrierelaufbahn, sondern um Mario selbst. Ja, der bierbäuchige Klempner kann nicht nur Rohre verlegen, verstopfte Abflüsse reinigen und Prinzessin Beach vor Bowser retten, unser Multitalent verdingt sich durchaus auch mal als Mediziner. Seinen ersten Auftritt hatte er im gleichnamigen Geschicklichkeitsspiel für Gameboy und NES bereits vor rund 27 Jahren. Seitdem sind sieben weitere Ableger der Serie erschienen, zuletzt *Dr. Mario: Miracle Cure* für den 3DS. Auch in einem Comic des legendären Club-Nintendo-Magazins trat er auf, wo er Bowser nach zu vielen Süßigkeiten eine Pille gegen Übelkeit verschreibt.

TRIVIA:
Es gibt auch eine Medizinervariante von Marios Bruder Luigi: Dr. Luigi. Er tritt im gleichnamigen Spiel für die Wii U auf, wo er L-förmige Pillen wirft. Mario-Vater und Nintendo-Urgestein Shigeru Myiamoto sagte einmal, dass er sich auf gar keinen Fall von Dr. Mario operieren lassen würde, obwohl er ein guter Arzt zu sein scheint. Dr. Marios Heimat ist die Praxis der Doktoren-Brüder.

SWITCH MIT WÄHLBAREN JOY-CON-FARBEN

Switch In Japan ist das nun möglich, wenn man direkt bei Nintendo bestellt.

Japanische Nintendo-Fans sind seit Kurzem um eine äußerst praktische Möglichkeit reicher: Bei der Bestellung einer Switch aus dem offiziellen Nintendo-Store können sie nämlich die Farben der Joy-Con-Controller individuell auswählen, und zwar für beide Seiten extra. Außerdem werden verschiedenfarbige Schienenaufsätze angeboten, die passend zur Joy-Con-Farbe verfügbar sind und hierzulande bisher für rund 6 Euro zusätzlich erworben werden müssen. Doch damit nicht genug: Im Nintendo-Onlineshop dürfen Kunden sich außerdem gleich noch Spiele aus einer Auswahl von Top-Titeln aussuchen und eine Tasche oder zusätzliche Controller mit dazu bestellen. Pläne zur Ausweitung dieses Angebots auf weitere Länder sind aktuell nicht bekannt.

MOBILER SWITCH-BEAMER

Switch Mit diesem Beamer zockt ihr Switch überall mit Kino-Feeling!

Die Switch ist eine äußerst mobile Heimkonsole. Einfach aus dem Dock ziehen und mitnehmen, mehr ist dafür nicht nötig. Wer allerdings auch unterwegs auf ein richtig großes Bild nicht verzichten will, aber keinen Bildschirm herumschleppen oder auf eine Steckdose angewiesen sein möchte, der steht bisher mit leeren Händen da. Das soll sich nun bald ändern: Die Firma OJO hat nämlich einen Prototypen des „OJO projector for Nintendo Switch“ vorgestellt, mit dem diese Lücke geschlossen werden soll. Der mobile Beamer besitzt eingebaute Stereolautsprecher sowie einen Akku und fasst eine Nintendo Switch. Der Projektor soll in Kürze über Crowdfunding finanziert werden und 2018 in die Serienproduktion gehen.

STEEP FÜR SWITCH KOMMT!

Switch Probleme mit der Framerate zögern den Release aktuell noch hinaus.

Bereits vor sieben Ausgaben berichteten wir in unserer großen Switch-Vorschau von *Steep*, das bereits Ende letzten Jahren für andere Plattformen erschienen ist. Das Snowboard-Spiel aus dem Hause Ubisoft war eines der ersten Dritthersteller-Spiele, das für Nintendos Neue angekündigt wurde. Seitdem gab es aber keine weiteren Informationen seitens des Entwicklers zur Version für die Nintendo-Konsole. Nun hat sich ein Ubisoft-Mitarbeiter auf Twitter zu Wort gemeldet, der alle Bedenken aus dem Weg räumt: *Steep* für die Switch kommt! Laut dem Mitarbeiter befindet sich das Team noch immer in der Optimierungsphase, da es Probleme bei der Framerate gibt. Das Sportspiel wurde aber nicht gestrichen und erscheint, sobald die Probleme behoben sind.

MiiVERSE WIRD EINGESTELLT

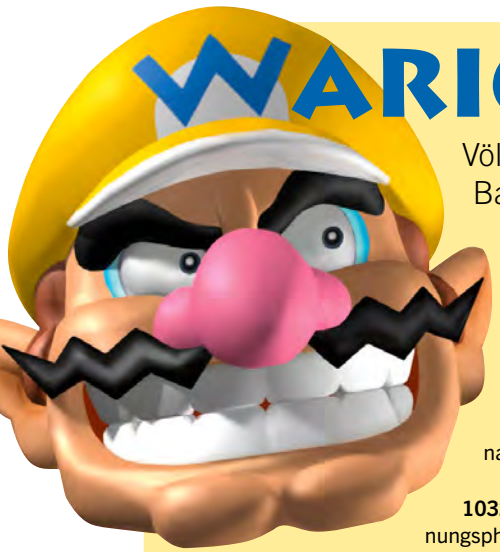
Wii U/3DS Das Ende für Nintendos soziales Netzwerk auf Wii U und 3DS ist nah.

Nach nur wenigen Jahren wird Nintendos eigenes soziales Netzwerk für Wii U und 3DS, das Miiverse, in Kürze eingestellt. Am 08. November um 7 Uhr deutscher Uhrzeit werden die zuständigen Server heruntergefahren, danach könnt ihr das Miiverse weder über die Konsolen noch über den Browser am PC aufrufen. Auch die Integration in diversen Spielen wird dann überflüssig. Levels aus *Super Mario Maker* könnt ihr aber auch über dieses Datum hinaus noch teilen, Details dazu will Nintendo nachreichen. Eure geposteten Beiträge sollt ihr noch eine Weile lang herunterladen können, um sie zu sichern, ehe sie für alle Zeit im digitalen Nirwana verschwinden. Ebenso wird der Wii U Chat abgeschaltet sowie das nie in Europa erschienene Nintendo TVii.

EXKLUSIVE AUTOS IN ROCKET LEAGUE FÜR SWITCH

Switch Wer *Rocket League* auf der Nintendo-Konsole spielt, bekommt extra Goodies.

Nicht mehr lange, dann muss auch auf der Switch das Runde ins Eckige. Nein, damit ist nicht *FIFA 18* gemeint, das bereits Ende September erscheint, sondern *Rocket League* – voraussichtlich pünktlich zu Weihnachten soll das absurde Fußballspiel auf der Switch durchstarten. Nun hat der Entwickler Psyonix bekannt gegeben, dass es drei exklusive Fahrzeuge für Switch-Spieler geben wird, die allesamt an bekannte und beliebte Nintendo-Serien angelehnt sind. Neben den besonderen Battle Cars im obligatorischen Mario- beziehungsweise Luigi-Design gehört dazu auch Samus' Kampfschiff. Alle speziellen Fahrzeuge verfügen über eine besondere Boost-Optik und stehen direkt zum Release des Spiels zur Verfügung.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1031: Master Mummy aus dem Prügelspiel *ARMS* ist bekannt als „Der Unsterbliche", wurde jedoch im Veröffentlichungstrailer zum Spiel noch „Das Muskelpaket" genannt.

1032: In der ganz frühen Planungsphase zum Switch-Titel *ARMS* dachten die Entwickler noch an Mario und Link als spielbare Figuren. Jedoch wurde der Gedanke schnell wieder verworfen, da man es als sehr seltsam und befremdlich empfand, den beiden Ikonen dehnbare Arme zu verpassen.

1033: *ARMS*-Kämpferfrau Ribbon Girl wurde gleichzeitig mit dem Spiel im Januar 2017 angekündigt und im ersten Trailer als „Die anmutige Kämpferin" bezeichnet. Im fertigen Spiel lautet ihre Bezeichnung dann jedoch „Die Luftgestalt".

1034: Der Ninja unter den *ARMS*-Charakteren Ninjara hat seinen Namen einer Kombination aus „Ninja" und „jara jara" zu verdanken. Letzteres stellt den japanischen Ausdruck „rasselnde Ketten" dar, die auch den Charakter selbst auszeichnen.

1035: In der Spielwelt von *ARMS* ist die Wahrscheinlichkeit, mit der Gabe der dehnbaren Armen geboren zu werden, lediglich magere 1 zu 100.000. Da braucht es schon wirklich sehr viel Glück und ein wohlgesonnenes Schicksal, um als potenzieller *ARMS*-Kämpfer auf die Welt zu kommen!

1036: Mario-Mastermind Shigeru Miyamoto befindet sich in der originalen Version des Nintendo-64-Kultshooters *Perfect Dark*. Wo genau, fragt ihr euch? Achtet einmal auf die auswählbaren Gesicht-Skins im Mehrspieler-Modus. Die Nintendo-Legende lässt sich dort nämlich anwählen.

1037: Satoru Iwata, ehemaliger und äußerst beliebter Präsident von Nintendo, verstarb 2015 an den Folgen seines langen Krebsleidens. Geehrt wird er unter anderem in den Credits des Indie-Titels *Runbow*, aber auch in *Star Fox Zero* mit folgendem Absatz: „This game is dedicated to our wingman who fell in battle."

1038: Das deutsche Model Eva Padberg fungierte ab 2005 in der Rolle als Werbepartnerin von Nintendo und war dabei sichtlich vernarrt in die Hunde aus *Nintendogs*. In einem Werbespot überträgt sie beispielsweise einem Hotelpagen die Verantwortung für ein ganzes Nintendogs-Rudel, alle jeweils auf einem eigenen DS-Gerät beheimatet.

1039: Philipp Lahm, allen Fußball-Fans bestens bekannt, war seit 2005 ebenfalls Werbepartner von Nintendo. Unter anderem warb er damals für das Fußballspiel *Mario Strikers Charged Football* und später in mehreren 3DS-Spots. Man konnte sogar für kurze Zeit eine Autogrammkarte von ihm als Prämie im Tausch gegen Punkte im damaligen Sternekatalog erhalten.

1040: Schauspieler Robin Williams war zu Lebzeiten ein großer Anhänger und Fan der *Zelda*-Serie. Seine Tochter, Zelda Williams, ist sogar nach der titelgebenden Prinzessin aus dem Spiel benannt. Beide waren zum 25. Jubiläum der *Zelda*-Serie oftmals in dazugehörigen Werbespots zu sehen.

SPLATNET
WIRD EINGESTELLT

Wii U Keine Angst: Es geht um SplatNet für den ersten *Splatoon*-Ableger!

Mit *Splatoon* ist Nintendo vor zwei Jahren, vor allem im Heimatland Japan, ein durchaus beachtlicher Überraschungserfolg geglückt. Der Nachfolger ist bereits für die Switch erschienen und konnte in unserem Test einen imposanten Eindruck hinterlassen. Im Rahmen der Nintendo Switch Online App hat Big N auch SplatNet 2 als Companion App für Smartphones veröffentlicht. Nun wird der Vorgänger für den ersten *Splatoon*-Ableger, der den einfachen Namen SplatNet trägt und nur über den Browser aufgerufen werden kann, bereits am 30. September abgeschaltet. Dann könnt ihr eure Statistiken und weitere Daten nicht mehr am PC oder Smartphone einsehen. Onlinespielen ist weiterhin uneingeschränkt möglich.

NEUE ZAHLEN ZUR SWITCH-PRODUKTION

Switch Nintendo plant mit Konsolen im zweistelligen Millionenbereich.

Die Switch ist seit ihrer Veröffentlichung größtenteils nur schwer zu bekommen. Mittlerweile hat sich die Situation hierzulande etwas entspannt, in anderen Ländern existiert das Problem aber nach wie vor. Grund dafür sind vor allem Lieferengpässe von wichtigen Komponenten wie dem Flash-Speicher und Akkus, aber auch Probleme bei der fehlerfreien Produktion der Joy-Cons. Wie das renommierte *Wall Street Journal* berichtet, sollen die meisten Probleme aber mittlerweile der Vergangenheit angehören und die Produktion konnte erhöht werden. Nintendo plant aktuell mit etwa 10 Millionen Konsolen im ersten Jahr nach Release; manche Zulieferer sprechen sogar davon, dass sie sich auf Anweisung von Big N auf die Produktion von bis zu 18 Millionen Geräten einstellen sollen.

POKÉMON GO
KOMMT DIE DRITTE GENERATION?

Mobile Im Code der App wurden Hinweise auf neue Taschenmonster gefunden.

Findige Taschenmonsterfans haben sich mal wieder daran gemacht, die neueste Version des überaus beliebten und erfolgreichen Mobilspiels *Pokémon Go* auseinanderzunehmen und nach neuen Inhalten Ausschau zu halten. Dabei stießen sie nicht nur auf kleinere Neuerungen wie eine neue Ei-Brutmaschine und einige beseitigte Bugs, sondern auch auf die Daten zu allen 135 Pokémon der dritten Generation (*Alpha und Saphir*). Aktuell fehlen aber noch sämtliche Rufe sowie die Attacken der knuddeligen Tierchen in den Daten der Spiele-App. Bisher hat sich Entwickler Niantic auch noch nicht zur Veröffentlichung der dritten Pokémon-Generation geäußert, die Daten deuten aber darauf hin, dass das Entwicklerstudio bereits daran arbeitet.

NEUE SHOVEL-KNIGHT-AMIIBO

Switch/Wii U/3DS Bald könnt ihr euch die Protagonisten aller Kampagnen ins Regal stellen.

Es kommt nicht oft vor, dass ein Indie-Spiel eigene Amiibo spendiert bekommt. Anders sieht das beim äußerst beliebten *Shovel Knight* aus, bereits vor einiger Zeit wurde ein Amiibo zum Hit-Titel veröffentlicht. Nachdem Entwickler Yacht Club Games bereits mit der vierten Kampagne in den Startlöchern steht, wurden nun neue Amiibo angekündigt. In einem gemeinsamen Dreierpack erscheinen Plague Knight, Specter Knight und der Protagonist der neuen Kampagne King Knight. Alle drei schalten rein kosmetische Inhalte, zusätzliche Helfer-Feen sowie exklusive Herausforderungslevels frei. Wann die Plastikfiguren erscheinen, ist aktuell noch unklar. Wann die neue Kampagne erscheint, aber nicht: Anfang 2018 soll es soweit sein.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 27. Oktober 2017

Mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* gelingt Mario und seinen Freunden ein sehr guter Einstand auf der Switch und im Strategie-Genre (Test ab Seite 32). Wir sind uns sicher, dass der Schnauzbartträger im Oktober mit Super Mario Odyssey sogar noch mal eins draufsetzen wird!

2 POKÉMON (SWITCH/3DS)

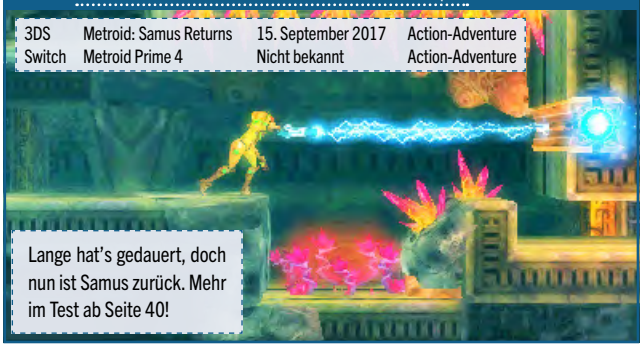
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

Ob *Pokémon Tekken* auch auf der Switch super ist, lest ihr ab Seite 44 im Test.

Switch	Pokémon Tekken DX	22. September 2017	Beat 'em Up
3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

3 METROID (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017 und später



3DS	Metroid: Samus Returns	15. September 2017	Action-Adventure
Switch	Metroid Prime 4	Nicht bekannt	Action-Adventure

Lange hat's gedauert, doch nun ist Samus zurück. Mehr im Test ab Seite 40!

4 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Winter 2017

Die neuen Infos von der Gamescom lest ihr in unserer Vorschau auf Seite 18.

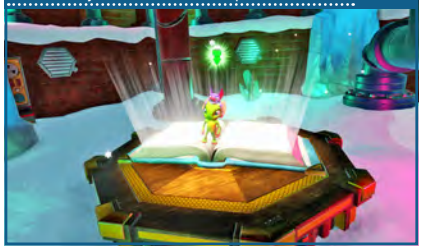
5 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

Marios treuer Saurier erhält nächstes Jahr sein erstes eigenes Spiel für die Switch.

6 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017



7 FIRE EMBLEM WAR. (SWITCH/N3DS)

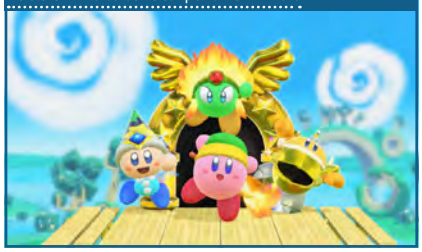
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 20. Oktober 2017

8 FIFA 18 (SWITCH)

Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Sportspiel **Termin:** 29. September 2017

9 KIRBY FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



10 RESIDENT EVIL REV. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** 28. November 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U)

1	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85% Der schräge Mix aus XCOM-Strategie und Mario-Abenteuer mit den Rabbids stürmt die Charts.	
2	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	**ARMS (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
7	**RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
8	**LEGO WORLDS (SWITCH)** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 64%
9	**SPLATOON (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
10	**1-2-SWITCH (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85% Marios erstes Strategiespiel begeistert auch unsere Leser.	
2	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
3	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
4	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
5	**ARMS (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
6	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)** Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
8	**SUPER MARIO MAKER (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
9	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
10	**PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)** Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78% *Monster Hunter* trifft auf *Pokémon* und verkauft sich super.	
2	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
3	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
7	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
8	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	**POKÉMON X & Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83% Bei unseren Lesern stehen immer noch Abenteuer mit den Miis an.	
2	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
3	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
4	**FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 88%
5	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	**YO-KAI WATCH 2** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
7	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
8	**EVER OASIS** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

GAMESCOM 2017

Messe Alle Jahre wieder reist die Spielewelt nach Köln. So natürlich auch dieses Jahr. Wir waren für euch auf der Gamescom und haben Nintendos Messeauftritt verfolgt und dokumentiert!

Zum neunten Mal wurde Köln auch dieses Jahr wieder zum Zentrum der internationalen Videospiele-Welt. Klar, die Gamescom auf dem Gelände der Kölnmesse stand erneut an! Vom 22. bis 26. August lockte die Messe insgesamt rund 355.000 Besucher an, ein neuer Rekord. Unter dem Motto „The Heart of Gaming“ versammelten sich neben der Fachpresse, jeder Menge Entwickler und Hersteller sowie sonstiger Vertreter der weltweit milliardenschweren Spielebranche Massen von Spielern, Cosplayern, Fans, Enthusiasten und dieses Jahr ganz stark spürbar: Youtuber und deren Fans. Natürlich war auch euer N-ZONE-Team, diesmal vertreten durch Volontär Johannes, vor Ort. Bereits am Montag vor der Messe ging es in aller Frühe von Würzburg aus mit dem ICE nach Köln, um die folgenden Tage alle neuen Infos von der Gamescom mitzubringen, die für die N-ZONE-Leser interessant sind. Begleitet wurde er natürlich von einigen Kollegen unserer Schwester-Magazine play⁴, Games Aktuell, Xbox Games, PC Games und weiteren Mitarbeitern unseres Verlags.

Im Schatten der E3?

Wie schon in den Jahren zuvor stand Nintendos Messeauftritt in Köln wieder im Schatten der US-amerikanischen Konkurrenz-Veranstaltung E3 in Los Angeles. Das heißt: Big N verheizte alle großen Neuankündigungen wie *Metroid Prime 4* und *Yoshi* oder *Kirby für Switch* bereits auf der E3, somit blieb für die deutsche Messe kaum mehr Bahnbrechendes übrig. Erstmals durften wir das SNES Mini ausprobieren (unseren ausführlichen Test dazu lest ihr ab Seite 52), auch eine Switch mit *Skyrim* drückte uns Nintendo-PR-Legende Harald Ebert bei unserem Termin am Nintendo-Business-Stand zum allerersten Ausprobieren in die Hand (alles dazu auf Seite 20). Abgesehen davon bedienten sich die Japaner aber großteils Online-Videos, Pressemitteilungen und Bühnenauftritten, um neue Details zu ihren Titeln zu verraten, beispielsweise neue Inhalte für *ARMS* und *Splatoon 2*.

Guter Fanservice, schöner Stand

Was Nintendo dieses Jahr dafür richtig gut hinbekommen hat, waren Turniere zu aktuellen Switch-Hits wie *Mario Kart 8 Deluxe* oder *Splatoon 2*. Alles weitere dazu lest ihr im Extra-Kasten unten. Auch wenn Big N auf der Gamescom kein heißersehntes neues Spiel vom Schlage eines *Metroid* enthüllt hat: Die Japaner beziehungsweise ihre deutschen und europäischen Mitarbeiter haben sich sichtlich Mühe gegeben, allen Fans und Besuchern ein schönes Programm zu bieten. Neben den abendlichen Turnieren überzeugte Big N wie gewohnt mit einem großzügigen und ansehnlichen Messestand und vielen kostenlosen Goodies. Und das ist ja auch wirklich viel wert.

Johannes Gehrling

N-ZONE-LESERTREFF AUF DER GAMESCOM

Auf der Gamescom veranstalteten wir nach dem großen Jubiläums-Lesertreff im Mai schon das nächste und somit zweite Treffen in diesem Jahr mit euch.

Zusammen mit einigen N-ZONE-Lesern verbrachte Johannes eine zwar kurze, aber dennoch sehr schöne Zeit mit vielen interessanten Gesprächen.

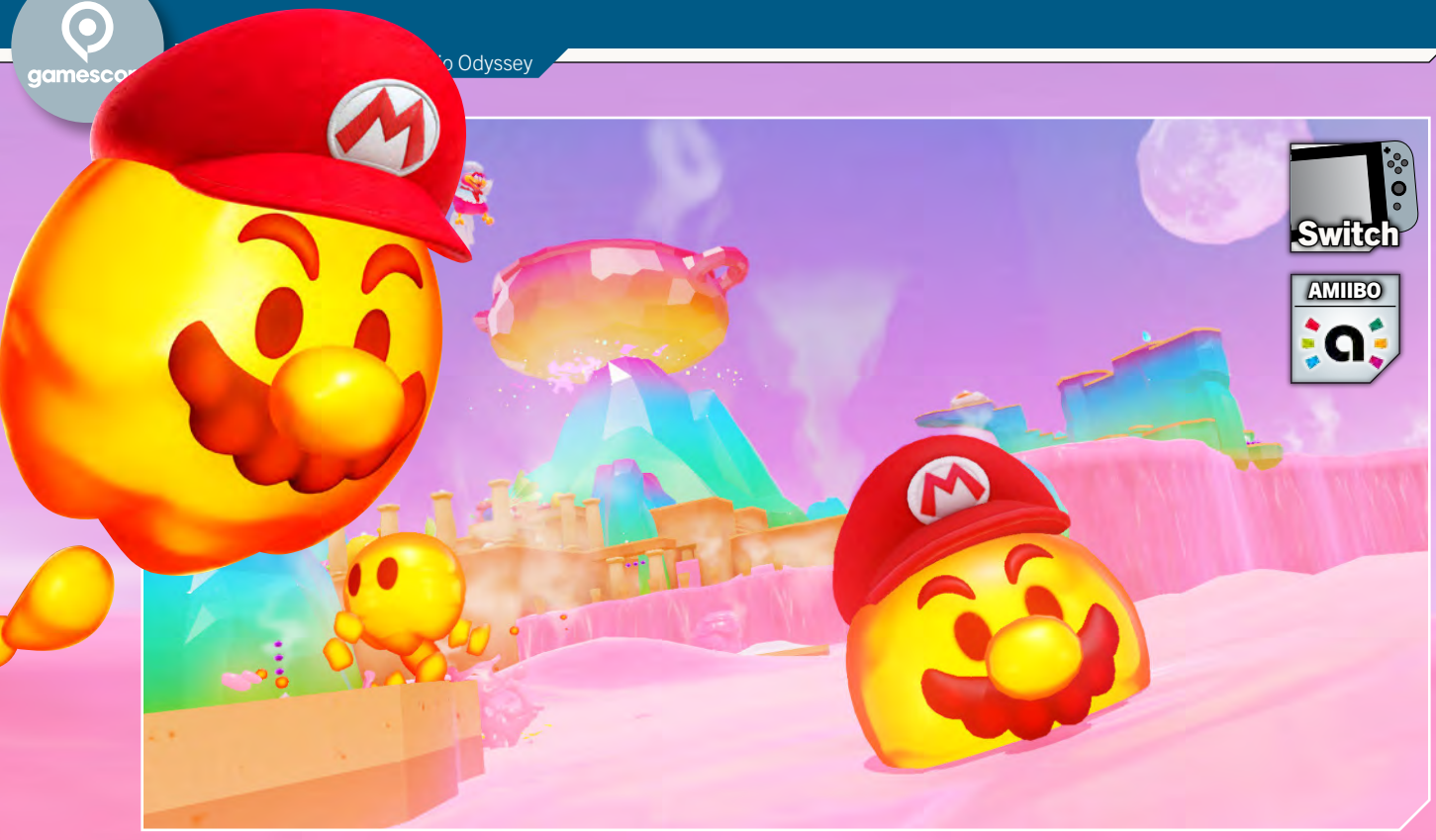
Wie in den Community-Seiten vor ein paar Ausgaben angekündigt, trafen wir uns am Gamescom-Mittwoch um 17 Uhr mit einigen N-ZONE-Lesern am Stand unseres Verlags Computec. Unserem Aufruf sind einige treue Leser gefolgt und haben sich mit Volontär Johannes auf ein ausgiebiges Pläuschchen getroffen. Da er dieses Jahr der einzige N-ZONE-Redakteur auf der Messe war, lag es an ihm, sich allein sämtlichen interessierten Fragen unserer lieben Leser zu stellen. Die Themenspanne reichte vom Arbeitsalltag eines Redakteurs über unzählige nostalgische Retro-Erinnerungen bis hin zum aktuellen Nintendo-Geschäft, der Switch sowie dem SNES Mini. Nach etwas mehr als einer Stunde war dann leider schon wieder Schluss, denn der Terminkalender des Volontärs war bis zum Rand vollgepackt mit Terminen, außerdem schwächelte er noch aufgrund seiner vorangegangen Sommergrippe. Übrigens: Auf dem Bild sind nicht alle Leser zu sehen, die zum Lesertreff gekommen sind, da wir das Foto ganz am Ende geschossen haben und einige nur ein paar Minuten Zeit zu Beginn hatten.

NINTENDO-TURNIERE AUF DER GAMESCOM

Nintendo ist mit der Switch nicht nur voll zurück am Spielemarkt, sondern mit einigen Titeln der Konsole auch immer relevanter im E-Sport-Bereich.

Kein Gamescom-Tag ohne ein Nintendo-Turnier: Dieses Motto galt dieses Jahr auf der Spielemesse. Zum Glück hat Nintendo einige turniertaugliche Titel in petto.

Nintendo ist bereits jetzt sehr gut mit Switch-Titeln aufgestellt, die sich ganz wunderbar für Turniere eignen; und das gerade einmal wenige Monate nach Release der Hybrid-Konsole. Deswegen haben die Japaner auf der diesjährigen Gamescom ein wahres Feuerwerk an großen Turnieren abgebrannt. Mit dabei waren: *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2*, *ARMS* und *Pokémon Tekken DX*. An jedem Abend von Mittwoch bis Samstag fand eines der Turniere am Nintendo-Messestand vor Publikum statt. Unser Leser und N-ZONE-Superliga-Mitglied Leo konnte beim *Mario Kart 8 Deluxe*-Turnier mit nur einem einzigen Punkt Vorsprung sogar als glorreicher Sieger hervorgehen! Angesichts dieser neuerlichen Ambitionen im E-Sport-Bereich könnte Nintendo mit seinen zahlreichen turniertauglichen Spielen zukünftig noch ein bedeutender Mitspieler der Szene werden. Zu verschiedenen *Super Smash Bros.*- und *Mario Kart*-Ablegern finden schon seit einigen Jahren weltweit zahlreiche Turniere statt. Diese werden aber meist nicht von Nintendo selbst veranstaltet, sondern von ambitionierten Nintendo-Fans.



SUPER MARIO ODYSSEY

Jump & Run Nintendo hat auf der Gamescom eine gar zuckersüße Spielwelt aus dem kommenden *Super Mario Odyssey* gezeigt: Das kunterbunte Schlemmerland. Seid ihr nun hungrig auf mehr?

Nach *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* steht in Kürze mit *Super Mario Odyssey* das nächste große Switch-Highlight des Jahres in den Startlöchern. Wie schon bei *Zelda* gilt für das neue *Mario*-Abenteuer gleichermaßen: Nintendo erfindet seine alteingesessenen und traditionsreichen Spieleserien nach vielen Jahren wieder einmal neu. Cappy, die intelligente Kopfbedeckung aus *Super Mario Odyssey*, ermöglicht neben neuen Moves auch die Kontrolle über Gegner und Gegenstände. Außerdem kehrt der neue *Mario*-Titel zurück zu einer eher offenen Spielwelt wie in *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine*. Doch neben all diesen Neuerungen und ungewohnt realistischen Spielwelten wie New Donk City bleiben die Japaner auch erfolgreichen Prinzipien treu. Dazu gehören beispielsweise kunterbunte, surreale sowie sehr fantasievolle Spielwelten. Eine davon hat Nintendo im Rahmen der Gamescom nun erstmals im Detail vorgestellt: das Schlemmerland.

Die Hammerbrüder im Schlemmerland werfen, dem Thema der Spielwelt entsprechend, mit Pfannen statt mit Hämmern.

Bis ins Detail durchdacht

Während der Präsentation durch niemand geringeren als Nintendo-Urgestein und *Super Mario Odyssey*-Produzent Yoshiaki Koizumi wurde schnell klar: Nintendo hat sich nicht lumpen lassen und die Spielwelt bis ins allerkleinste Detail durchdacht. Lava? Sieht im Schlemmerland aus wie rosafarbener Pudding. Die Hammerbrüder? Tragen eine Kochmütze und werfen mit Pfannen statt den üblichen Hämmern um sich. Als Inspiration für die kunterbunte Spielwelt diente laut Koizumi Europa im Allgemeinen und Italien im Speziellen, was man auch an der sehr italienisch angehauchten musikalischen Untermalung bemerkt. Der Grund dafür liegt in der vielfältigen Küche des Kontinents. So ist es auch nicht verwunderlich, dass auf der Spitze eines großen

Berges ein überdimensionaler Vogel um einen gigantischen Kochtopf kreist und sich darüber ärgert, dass ihm die Zutaten für ein ganz spezielles Gericht fehlen: Stupendous Stew, ein deftiger Eintopf und die berühmteste Speise des Schlemmerlands. Selbstverständlich ist niemand geringeres als Ober-Bösewicht Bowser Schuld an der Misere des Vogels. Ob Mario die Suppe auslöffeln kann, die Bowser dem Vogel eingebrockt hat? Als Belohnung winkt immerhin, wie zu erwarten, ein Mond, die neuen Supersterne im Mario-Universum.

Gar nicht so genau zu erkennen: der gigantische Kochtopf auf der Bergspitze. Darin entstehen wahre Köstlichkeiten.

Alle Wege führen zum Mond

Doch nicht nur diese Mission wird mit einem glänzenden Mond belohnt, eine weitere zeigte Koizumi gleich während der Präsentation. Die bereits erwähnte rosafarbene Lava durchquert der bierbäuchige Klempner denkbar cool, indem er mithilfe von Cappy die Kontrolle über eine Lava-Flamme übernimmt und sodann einfach durch die heiße Masse gleitet und hüpft. So frei und einfach konnte Mario noch in keinem seiner Abenteuer heiße Lava durchqueren. Direkt danach kommt wieder Cappy zum Einsatz: Diesmal soll die Kontrolle über einen Pfannenwerfenden Hammerbruder übernommen werden. Mario kann in Gestalt des Widersachers Pfannen auf Käseblöcke werfen und diese damit zerstören. Dadurch erreicht er einen Schalter, der bei Betätigung einen heißbegehrten Mond freigibt. Natürlich trefft ihr auch im Schlemmerland einen Crazy Cap Shop an, in dem ihr sowohl mit Standard-Münzen als auch mit den je nach Spielwelt unterschiedlichen speziellen Münzen bezahlt. Im Angebot: Mützen, Kleidung, Souvenirs und allerlei anderer nützlicher Kram. Manche Gegenstände bekommt ihr sogar ausschließlich im Crazy Cap Shop einer spezifischen Welt, im Fall des Schlemmerlands beispielsweise eine Kochmütze, Schürze und sonstige Kochkleidung.

Keine klassische Oberwelt

Auf der Gamescon hat Nintendo Hoffnungen bezüglich einer offenen Oberwelt wie dem Schloss in *Super Mario 64* oder der Insel Isla Delfino in *Super Mario Sunshine* zerstreut. Mit dem reisefreudigen und zugleich titelgebenden Schiff, der Odyssey, steuert Mario die einzelnen Welten nämlich direkt an. Dafür wurde deutlich, was unsere bisherigen Spieleindrücke und das sonstige Gezeigte schon ahnen ließen: Neben Welten, die sehr an die Realität erinnern (zum Beispiel das an New York City angelehnte New Donk City), wartet *Super Mario Odyssey* ebenso mit eher surrealen und Comic-artigen Arealen auf, wie wir sie schon aus anderen Titeln mit dem Schnauzbartträger kennen. Das Schlemmerland ist das beste Beispiel dafür. Allein schon der gezeigte Lava-See aus rosa Pudding steht im krassen Kontrast zu den (für Mario-Verhältnisse) ungewohnt realistischen Gebäuden, Fahrzeugen, Menschen und so weiter in New Donk City. Wir jedenfalls sind gespannt auf diese ungewöhnliche Mischung aus Realität und Fantasie und freuen uns nun noch ein Stück mehr auf den bald folgenden, vollumfänglichen Test von *Super Mario Odyssey*.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich kann die finale Test-Version nicht mehr abwarten. Bitte gebt Gas, Nintendo!“

Wieder, wieder und immer wieder lässt uns Nintendo nach kleinen *Super Mario Odyssey*-Häppchen schnappen. Eine kurze Demo hier, ein paar Spielszenen da, eine neue Präsentation dort. Als riesengroßer Mario-Fan freue ich mich ohnehin schon seit (gefühlt) unzähligen Monaten auf *Super Mario Odyssey*. Nun hat es Nintendo nochmal geschafft, meine Vorfreude weiter zu steigern. Welcher Anhänger des italienischen Schnauzbartträgers ist nicht einfach nur noch heiß darauf, endlich mit Cappy die Kontrolle über Spielwelt und Gegner zu übernehmen und New Donk City zu erkunden? Eben: keiner! Das Schlemmerland zeigt erneut, wie bemüht Nintendo das Spiel entwickelt hat, um eine umfassend stimmige und tolle Spielerfahrung zu generieren. My body is ready!

Berge aus Käse, auf (fast) jedem Kopf eine Kochmütze: Das Schlemmerland ist bis ins Detail durchdacht und versprüht Charme.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Rayman Legends: Definitve Edition
Termin: 27. Oktober 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Nintendo-Presse-Server und aus der Gamescom-Präsentation und geben die Grafik wirklichkeitsgetreu wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rollenspiel Ihr wollt nicht ins Paradies, weil der Weg dorthin so schwierig ist? Quatsch! Der Weg dorthin ist sehr, sehr schön!

Die Tierwelt ist euch nicht immer freundlich gesinnt. Beim Bildschirmtod werdet ihr an den letzten Checkpoint verfrachtet, ihr verliert aber nichts.

MEINUNG
Katharina Reuss

„*Xenoblade Chronicles 2* hat auf jeden Fall das Zeug zum Rollenspiel-Hit."

Allerdings habe ich einen ganz persönlichen Kritikpunkt: Das Outfit von Held Rex ist ein ganz schlimmes Verbrechen an den Sehnerven und könnte abschreckend wirken. Hoffen wir es mal nicht und freuen uns stattdessen, dass die Wartezeit bis zum Release des Abenteuers wohl nicht mehr allzu lang ist. Monolith Soft selbst hat die schnellen Fortschritte bei der Entwicklung des Titels mit den Erfahrungen bei der Arbeit an den Vorgängern begründet. Die wichtigsten Fundamente habe das Team zuvor fertiggestellt, in *Xenoblade Chronicles 2* werden nun Kritikpunkte des ersten Teils angegangen und das Erlebnis weiter verbessert. So kommt wohl kein Rollenspielfreund in diesem Winter an *Xenoblade Chronicles 2* vorbei.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: TLoZ: Breath of the Wild
Termin: Winter 2017

Screen-Info: Die Screenshots wurden von Nintendo bereitgestellt, diese entsprechen aber weitestgehend der gezeigten Spielgrafik.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 50 70 80 90 100

Wäre das nicht ein tolles Weihnachtsgeschenk? *Xenoblade Chronicles 2* hat zwar bislang keinen offiziellen Release-Termin, erscheinen soll die Fortsetzung des Wii-RPGs aber noch in diesem Jahr. Und da das Rollenspiel auf E3 und Gamescom ausführlich präsentiert wurde, sind wir recht zuversichtlich, dass dieses Versprechen eingehalten wird.

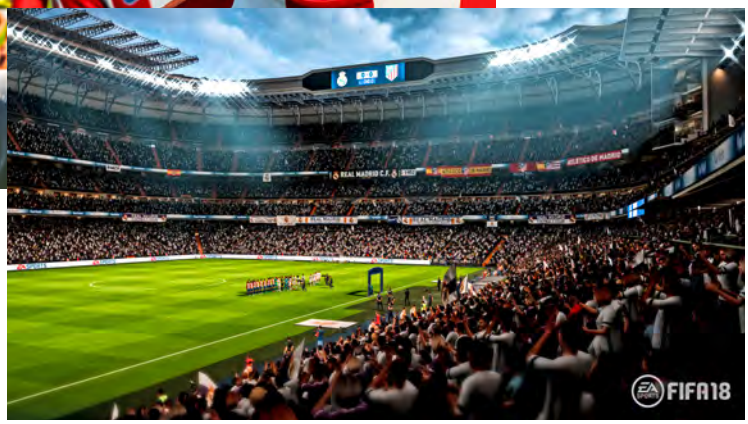
Neue Kraft schöpfen

Vom stärkeren Grafikmotor der Switch profitiert *Xenoblade Chronicles 2* ganz offensichtlich durch verbesserte Technik: Ihr könnt weiter sehen (und das ist angesichts der schieren Größe der Open World wirklich praktisch), die Spielwelt bietet mehr und schärfere Details. Einsteiger müssen sich keine Sorgen über etwaige Verständnisprobleme machen: Zwar handelt es sich um eine Fortsetzung des Wii-Abenteuers und die handelnden Personen und das Setting ähneln dem Vorgänger, die Spiele haben aber nicht direkt miteinander zu tun. Das Ziel von Held Rex und Heldin Pyra ist es, Elysium zu finden, eine Art Paradies. Auf der Suche durchstreift ihr eine majestätisch-fremde Welt in einem Wolkenmeer, die sich auf den Rücken von Titanen (!) ausbreitet. Neben euch und euren Freunden tummeln sich zahlreiche Monster in der atemberaubenden Umgebung, mit denen ihr euch in Echtzeitkämpfen auseinandersetzt. Angenehm fällt dabei auf, dass die schiere Menge an Einblendungen und Smybolen reduziert wurde, ohne dabei die Komplexität des Kampfsystems zu beschneiden. Dadurch fällt die Übersicht in Gefechten leichter und Neueinsteiger werden nicht überfordert. Ansonsten bietet *Xenoblade Chronicles 2* alles, was RPG-Freunde von einem ordentlichen Genre-Vertreter erwarten: eine faszinierende Spielwelt, ein komplexes Kampf- und Levelsystem sowie einen beeindruckenden Umfang. **Katharina Reuss**

Immer nur Laufen ist ja langweilig. In *Xenoblade Chronicles 2* habt ihr unterschiedliche Möglichkeiten zur Fortbewegung.

◆ Wir wissen auch nicht, warum Antoine Griezmann hier so traurig schaut. Vielleicht wollte er auf seiner Switch ja The Journey zocken.

In Sachen Stadionatmosphäre macht der *FIFA*-Reihe seit einigen Jahren niemand etwas vor. Auch nicht *PES*. ◆



FIFA 18

Sportspiel Ende September ist es soweit: Nach langer Zeit scheint eine Nintendo-Konsole wieder ein spielerisch rundes *FIFA* zu erleben.

Ebenfalls auf der Gamescom anspielbar war *FIFA 18*, allerdings konnten wir selbst nur die PS4- und Xbox-One-Version des Titels antesten. In Sachen Switch- und PC-Ableger müssen wir uns somit auf die bisherigen Meinungen im Netz und auf die Aussagen der Entwickler verlassen. Worüber sich aber sowohl Presse als auch Publisher bisher einig sind, ist die Tatsache, dass sich die Switch-Version von *FIFA 18* sehr gut spielt – von einem teilweisen Debakel wie auf Wii U oder bei den bisherigen portablen Varianten für PSP und Playstation Vita scheint man also meilenweit entfernt zu sein. Das heißt auch, dass die gröbsten Gameplay-Änderungen in der diesjährigen *FIFA*-Iteration für alle Plattformen inklusive Switch gelten, etwa die etwas verlangsamte Sprint-Geschwindigkeit, die euch nun deutlich öfter zwingt, das Tempo aus dem Spiel zu nehmen, um eine Lücke in der Taktik des Gegners zu suchen. Das ist eine Änderung, die wir sehr begrüßen, da *FIFA* grundsätzlich immer etwas hektischer ausfiel als die *PES*-Konkurrenz. Auch schick: Zweikämpfe fühlen sich in diesem Jahr noch einmal etwas wuchtiger an, was für mehr Realismus in den Duellen um den Ball sorgt.

Im „The Journey"-Modus verfolgt ihr die Karriere des Briten Alex Hunter. Toll? Ja, sofern ihr eine PS4 oder Xbox One habt. Andere Plattformen schauen in die Röhre.

Auf die Technik kommt es an

Doch natürlich gibt es nicht nur gute Neuigkeiten für Switch-Nutzer. So läuft die Version für Nintendos Konsole nicht mit Dice' Frostbite-Engine, sondern wurde mit einem eigenen Grafikmotor speziell für diese Konsole konzipiert – zumal die Technik der Switch laut Aussagen der Entwickler scheinbar sehr schwierig zu handhaben ist. In der Praxis bedeutet das, dass *FIFA 18* auf der Switch schlicht und ergreifend nicht so detailliert und hübsch anzusehen ist wie bei der Konsolen-Konkurrenz. Aber immerhin konnten die Entwickler 1080p und 60 Frames im TV-Modus umsetzen. Wenn ihr die Switch als Handheld nutzt, läuft das Spiel noch mit 720p. Äußerst ärgerlich allerdings: Der Karriere-Modus The Journey entfällt auf der Switch komplett, da viele der Features auf der Frostbite-Engine aufbauen.

Sascha Lohmüller

MEINUNG
Sascha Lohmüller

„Das Fehlen des Karrieremodus ist natürlich schon ein dicker Wermutstropfen …"

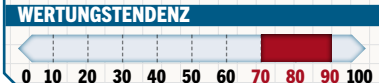
Irgendwie schafft es EA nicht, auf anderen Plattformen außer der jeweils aktuellen Playstation und Xbox ein rundum perfektes *FIFA*-Erlebnis umzusetzen. Das gilt seit Jahren für den PC, das galt für Wii, Wii U, PSP sowie Playstation Vita und das gilt nun scheinbar auch für die Switch, wobei ich ihnen in diesem Fall gar nicht mal so große Vorwürfe machen kann. Wenn die Frostbite-Engine nun mal nicht vernünftig mit der Switch-Technik zusammenpasst, dann ist es natürlich fast unmöglich, die dann doch sehr inszenierte Karriere in The Journey mal eben auf eine andere Engine zu hieven. Insofern bin ich schon froh, dass alles andere – inklusive Ultimate Team – mit an Bord ist und sich scheinbar auch wirklich gut spielt. Nächste Ausgabe wissen wir es sicher.

INFOS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Canada/EA Bucharest
Alternative: aktuell bleibt euch nur, selber zu kicken
Termin: 29. September 2017

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns, wie unschwer am *FIFA*-Wasserzeichen erkennbar, von EA gestellt. Allzu viel Auswahl gab's auch nicht bisher.

WERTUNGSTENDENZ



Die Kämpfe spielten sich in der Gamescom-Version schon richtig flüssig. Auch optisch machte der Titel auf der Messe einen tollen Eindruck.

THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM

Rollenspiel Für viele das größte und wichtigste Rollenspiel der letzten Jahre und schon bald auch auf der Switch erhältlich. Wir haben den Ausnahmetitel auf der Gamescom angezockt.

MEINUNG
Wolfgang Fischer

„*Skyrim* auf der Switch, passt das? Passt wie angegossen!"

Der wichtigste Switch-Release in diesem Jahr ist – zumindest für mich – ein sechs Jahre altes Rollenspiel. *Skyrim* gehört zu den Ausnahmetiteln, die man einfach gespielt haben muss. Egal, ob man nun PC-Spieler ist oder Konsolero mit einer Vorliebe für eine der drei Plattformen. Was ich an der Switch-Version besonders gut finde? Dass es sich dabei nicht um einen dahingeschluderten Port, sondern um die volle *Skyrim*-Erfahrung handelt, inklusive aller DLCs und erweitert um sinnvolle Fan-Service-Inhalte, die jeden Nintendo-Fan glücklich machen werden. Bleibt nur zu hoffen, dass sich der erstklassige Ersteindruck, den wir von der Anspiel-Session im Rahmen der Gamescom mitgenommen haben, auch beim fertigen Spiel bestätigt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bethesda
Alternative: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*
Termin: 4. Quartal 2017

Screen-Info: Bei den Bildern handelt es sich um offizielle Hersteller-Shots, die die tatsächliche Grafikqualität des Spiels aber durchaus akkurat wiedergeben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mit *The Elder Scrolls 5: Skyrim* hat Bethesda ein echtes Meisterwerk erschaffen, das sich auf allen Plattformen und besonders auf dem PC durch zahllose Modifikationen auch heute noch großer Beliebtheit erfreut. Gar nicht schlecht für ein Spiel, das mittlerweile schon fast sechs Jahre auf dem Buckel hat. Für Nintendo-Fans aber weit wichtiger als die VR-Version des Spiels, ist der Switch-Release von *Skyrim*, der wohl noch in diesem Jahr zu erwarten ist. Auf der Gamescom, die Ende August in Köln stattfand, durften wir den Rollenspiel-Hit schon mal antesten und uns davon überzeugen, dass *TES 5* auf der Switch vor allem auch technisch einen guten Eindruck macht.

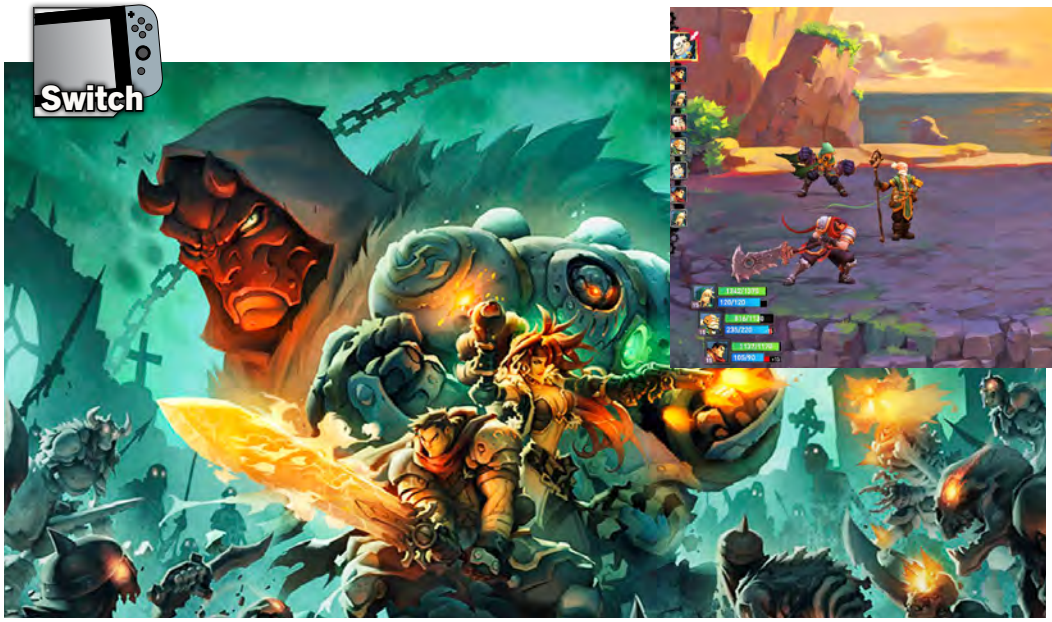
Vollwertiges RPG-Erlebnis

Das Wichtigste vorweg: *Skyrim* für Switch ist kein lieblos hingeschluderter, halbgarer Port. Ganz im Gegenteil: Das von Bethesda entwickelte RPG wird wie die für Playstation, Xbox und PC erhältliche Special Edition des Spiels alle DLCs (*Dawnguard, Hearthfire* und *Dragonborn*) beinhalten und dazu noch ein paar spezielle Extras. So könnt ihr durch das Scannen von passenden Amiibo von *The Legend of Zelda* einzigartige Ausrüstungen in der Switch-Fassung von *Skyrim* freischalten. Ihr erhaltet so eine Truhe, die unter anderem das Master-Schwert und das Hylia-Schild enthält. Darüber hinaus verfügt nur diese Version von *Skyrim* über eine Bewegungssteuerung, die beim Schlösserknacken und in Kämpfen zum Einsatz kommt.

Technisch beeindruckend

Auch wenn die Anspielmöglichkeit im Rahmen der Gamescom recht kurz war, hinterließ das Spielerlebnis vor allem in technischer Hinsicht einen sehr guten Eindruck. Wir starteten in einem kleinen Dorf mit einigen NPCs, die ihrem Tagwerk nachgingen, und begaben uns dann auf den Weg in eine Stadt, die wir in der Ferne erspäht hatten. Auf dem Weg balgten wir uns mit ein paar Wölfen und erreichten schließlich ohne Ladezeiten oder Ruckler die Stadt. Das Erlebte fühlte sich exakt genauso an wie *Skyrim* auf anderen Plattformen. Und das ist schließlich das Wichtigste bei diesem Titel. **Wolfgang Fischer**

***Skyrim* im *Zelda*-Outfit spielen? Kein Problem, solange ihr ein Amiibo von *The Legend of Zelda* habt, das ihr einscannen könnt.**



Die rundenbasierten Kämpfe in *Battle Chasers: Nightwar* verlangen viel strategisches Feingefühl von euch. Das erlernt ihr aber mit der Zeit.

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Rollenspiel *Battle Chasers: Nightwar* schickt sich an, unterschiedlichste RPG-, JRPG- und Action-Elemente miteinander zu verbinden. Kommt dabei etwas Sinnvolles heraus?

Battle Chasers: Nightwar erscheint zwar schon in Kürze, leider durften wir bei unserem Termin mit den Entwicklern von Airship Syndicate aber noch nicht selbst Hand an die Switch-Version legen. Laut Aussage eben dieser Mitarbeiter verschiebt sich der Release der Switch-Version womöglich noch etwas nach hinten. Nichtsdestotrotz konnten wir uns ein sehr ausführliches Bild vom Rollenspiel machen.

Ein typischer Genre-Vertreter

Battle Chasers: Nightwar ist im Kern ein typischer Dungeon Crawler. Eure Hauptaufgabe besteht also darin, (fast) ausschließlich zufallsgenerierte Dungeons zu erforschen, versteckte Gegenstände zu sammeln und natürlich: gegen zahlreiche verschiedene Gegner in den Kampf zu ziehen. Das Kampfsystem ist dabei an die frühen *Final Fantasy*-Ableger angelehnt. Aus einer Auswahl von insgesamt sechs Helden brecht ihr stets mit drei Figuren ins Abenteuer auf. Jede Figur brilliert mit unterschiedlichen Fähigkeiten wie Heilzaubern oder Flächenangriffen. Die rundenbasierten Kämpfe werden bei Erfolg mit Beute belohnt, die umso besser ausfällt, je stärker der Widersacher ist, wobei ihr es oftmals mit mehreren Gegnern auf einmal zu tun habt. Alle Aktionen während des Kampfes füllen eine dreiteilige Leiste auf, die besonders starke Spezialangriffe ermöglicht. Auch Bosskämpfe erwarten euch in *Battle Chasers: Nightwar*.

Die zahlreichen zufallsgenerierten Dungeons strotzen vor Detailreichtum und Atmosphäre. Eine Hand voll Dungeons sind aber vorgefertigt und immer gleich.

Fokus auf der Geschichte

Mit der Beute wie auch durch das Level-up könnt ihr eure Helden verstärken. Ein umfangreiches Crafting-System ermöglicht euch außerdem, bestimmte Gegenstände zu wertvollen und mächtigen Waffen und Rüstungsteilen zu verarbeiten. Dank des Bestiariums behaltet ihr den Überblick über die verschiedenen Gegnertypen. Besonders am Rollenspiel von THQ Nordic: Die Entwickler legen einen relativ starken Fokus auf die zugrunde liegende Geschichte und die Hintergründe. Überall in den Dungeons findet ihr Artefakte und Dokumente, die einen Einblick in allerlei Geschehnisse erlauben. Zusammen mit euren Freunden dürft ihr euch übrigens nicht ins Abenteuer stürzen, denn *Battle Chasers: Nightwar* kommt ausschließlich mit einem Einzelspieler-Modus daher.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Sehr umfangreich, einige neue Ideen, hübsch anzusehen: Für Genre-Fans einen Blick wert“

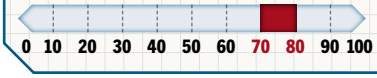
Die Entwickler hinter *Battle Chasers: Nightwar* konnten mich bei der Präsentation ihres Werkes durchaus vom Rollenspiel überzeugen. Das Kampfsystem erscheint durchdacht, umfangreich und dennoch nicht verwirrend, die Dungeons kommen hübsch und voll mit Details daher. Klar, grundsätzlich muss man Dungeon Crawler schon mögen, sonst wird man auch mit *Battle Chasers: Nightwar* nicht glücklich. Das Crafting-System bietet aber neue Anreize und Nebenbeschäftigungen wie Angeln sowie der anschließende Verkauf des gefangenen Fisches schaffen zusätzliche Möglichkeiten, die Spielwelt zu erkunden und zu erleben. Und nicht zu vergessen: Es hat einfach etwas sehr Motivierendes an sich, seine Helden-Gruppe immer weiter zu verbessern und dann den Obermotzen ordentlich eins vor den Latz zu geben.

INFOS

Hersteller: THQ Nordic
Entwickler: Airship Syndicate
Alternative: I am Setsuna
Termin: 06. Oktober 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Hersteller. So wie auf den Bildern hat das Spiel in der Live-Präsentation auf der Konsole auch ausgesehen.

WERTUNGSTENDENZ



FIRE EMBLEM WARRIORS

Action Krieg der Welten: Nach der ersten Offensive von Link und Co. folgt nun der Nachschub für die Front – in Form von *Fire Emblem Warriors*.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Trotz neuer Features verlässt sich *Fire Emblem Warriors* eher auf bewährte Taktiken."

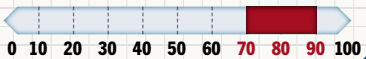
Zweckmäßige Grafik, spektakulär inszenierte Schlachten und tonnenweise Spielinhalte: *Fire Emblem Warriors* bleibt der Serie von Tecmo Koei in jedweder Hinsicht treu. Wer mit den *Warriors*-Spielen bislang so gar nichts anfangen konnte, wird auch dieses Mal wohl schnell die Waffen strecken. Wie schon beim Crossover mit Link dürfte für Serienfans das Szenario rund um *Fire Emblem* aber den Unterschied ausmachen und zusätzlichen Kaufanreiz bieten. Vor allem die Implementierung des Waffen-Dreiecks sowie der schnelle Wechsel zwischen den Charakteren gefallen mir schon jetzt sehr gut. Hinsichtlich der Story erwarte ich mir nicht viel, umso mehr aber bei der Figurenauswahl. Hoffentlich gelingt *Fire Emblem Warriors* hier ein guter Mix der gesamten Serie und zelebriert nicht nur die Heldenriege der neueren 3DS-Vertreter.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Tecmo Koei
Alternative: Hyrule Warriors (Wii U/3DS)
Termin: 20. Oktober 2017

Screen-Info: Das neueste Bildmaterial kommt direkt von der Presseserver-Front und wurde uns von Nintendos Drachenreitern zugeschickt.

WERTUNGSTENDENZ



Wer sich etwas mit langlebigen Spieleserien aus Japan beschäftigt, wird ohne Zweifel auf den Namen *Dynasty Warriors* stoßen. Seit nahezu zwei Dekaden sorgt die Action-Serie, die sich thematisch um die Einigung des antiken Chinas dreht, bei Entwickler Tecmo Koei für blendende Verkaufszahlen. Zumindest daheim in Nippon, denn im Westen fällt das Resümee eher bescheiden aus. Besser läuft es hingegen, wenn man das Spielprinzip der Massenschlachten mit einer global gefeierten Serie kombiniert – beispielsweise *The Legend of Zelda*, wie uns *Hyrule Warriors* vor zwei Jahren eindrucksvoll bewiesen hat. Nun möchte Nintendo das Experiment mit *Fire Emblem Warriors* wiederholen.

Axt schlägt Lanze

Hinsichtlich des generellen Gameplays hat sich auch beim neuesten Serienmix nicht viel verändert. In Form eines einzelnen, übermächtigen Kriegers schwingt ihr äußerst effektreich eure Waffen durch Unmengen von mehr oder minder wehrlosen KI-Regimentern, nehmt strategisch wichtige Positionen auf der Karte ein und stellt euch feindlichen Generälen entgegen. So weit, so bekannt. Interessanter wird es an dieser Stelle erst durch typische Features der *Fire Emblem*-Reihe, etwa dem Waffen-Dreieck. Dieses stellt sicher, dass jede Kämpferklasse im Spiel sowohl einen gewichtigen Vor- als auch Nachteil gegen bestimmte andere Klassen hat. Pegasusreiter zum Beispiel sollten sich tunlichst nicht mit einer Gruppe Bogenschützen anlegen. Um auf dem Schlachtfeld nicht ins Hintertreffen zu geraten, dürft ihr in *Fire Emblem Warriors* verbündete Kommandeure nicht nur per Knopfdruck selber steuern, sondern auch Befehle zuweisen. Lauft ihr Gefahr, einen Nachschubposten zu verlieren, könnt ihr also entweder schnell eine Einheit hinschicken und mit der Offensive fortfahren oder euch direkt selbst darum kümmern.

Mehr als Hoshido und Nohr?

Die größte Faszination zieht *Fire Emblem Warriors* natürlich aus den Charakteren der langlebigen Taktik-Reihe von Nintendo, deren Anzahl mittlerweile in die Hunderte geht. Aus Popularitätsgründen finden sich im Spiel vornehmlich Figuren aus den beiden neuesten 3DS-Titeln *Awakening* und *Fates* sowie dem allerersten *Fire Emblem* für den Nintendo Famicom. Welche Helden es noch ins fertige Spiel schaffen, ist gegenwärtig noch unbekannt. Wie schon bei *Hyrule Warriors* für Wii U kann aber fest davon ausgegangen werden, dass im Anschluss eine riesige DLC-Welle über die Käufer einbrechen wird. **Marco Cabibbo/Laureen Eggmann**

Dank ihres geflügelten Reittiers ist Hinoka auf dem Schlachtfeld besonders schnell unterwegs. Ihr könnt aber auch fix zwischen mehreren Charakteren wechseln.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN

Rollenspiel Altes Spiel, neuer Modus: Übernehmt die Rolle über Gumba, Koopa und Konsorten!

Auf der diesjährigen E3 überraschte Nintendo mit der Ankündigung einer Neuauflage eines GBA-Klassikers, die wir zuvor nicht erwartet hatten: *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen*. Nun durften wir erstmals kurz selbst Hand anlegen und uns das Spiel in der freien Wildbahn anschauen. Grafisch kommt der Titel dabei sehr ansehnlich daher; euch erwartet eine deutlich aufgehübschte Version im Stil der anderen Serien-Ableger für 3DS. Die Story ist die gleiche geblieben: Peachs Stimme wurde gestohlen und es ist an euch, sie zurückzuholen. Die große Neuerung, die ja schon der Spieltitel verrät, ist der neue Modus mit dem unmissverständlichen Namen Bowsers Schergen. Hier erlebt ihr die Geschichte nochmal aus einer anderen Perspektive, nämlich aus der von Bowsers Schergen, also Gumba, Koopa und Konsorten. Die Handlung läuft parallel zur Hauptgeschichte ab und ermöglicht euch eine alternative Sichtweise auf die Geschehnisse. *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* kommt ohne jegliche 3D-Unterstützung.

Johannes Gehrling

Peachs Stimme wurde entführt! Macht euch auf den Weg, sie zurückzuholen.

Erstmals dürft ihr die Rolle über Bowsers Schergen übernehmen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Termin: 06. Oktober 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendo selbst und geben die grafische Qualität des Spiels auf dem 3DS sehr wirklichkeitsgetreu wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Action-Adventure Auf der Gamescom durften wir in das neue Lego-Abenteuer reinspielen.

Das direkte Sequel zu Teil eins spielt in der Stadt Chronopolis, in der sich alle Marvel-Helden zusammenfinden. Ihr erkundet Gebiete wie den Sumpf von Swamp Thing, Nueva York, The Old West, Asgard und noch einige mehr. Dabei habt ihr natürlich die Charaktere zur Hand, die schon in Teils eins eine wichtige Rolle gespielt haben. Aber in *Lego Marvel Super Heroes 2* gibt es eine Wendung! Ihr werdet nämlich verschiedene Versionen eurer liebsten Charaktere kennen lernen. Aufgrund von Zeitreisen werden Vergangenheits- und Zukunftsversionen der Marvel-Figuren zum Spielen verfügbar sein, so zum Beispiel Hauptmann Deutschland und Carnom, ein Mix aus Venom und Carnage. In der Avengers Mansion, der Basis eurer Helden, könnt ihr Charaktere auswählen. Neu im zweiten Teil ist auch das sogenannte Dynamic-Boss-System. Dabei passen sich Bosse eurem Kampfstil an. Wenn ihr also viele Fernkampf-Elemente nutzt, wird er sich dafür einen Schutz suchen, wenn ihr oft die Charaktere wechselt, wird er schneller an euch heran-spawnen. So soll *Lego Marvel Super Heroes 2* anspruchsvoller werden. Wir sind auf jeden Fall gespannt!

Paula Sprödefeld

Ihr werdet aus über 100 Spielfiguren aus dem Marvel-Universum wählen können.

Wie üblich verfügen die verschiedenen Lego-Helden über bestimmte Fähigkeiten.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego City Undercover
Termin: 17. November 2017

Screen-Info: Die beiden Bilder stammen aus dem offiziellen Bildmaterial des Herstellers. Sie entsprechen der Bildqualität bei unserer Anspiel-Session.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

STEAMWORLD DIG 2

Action-Adventure Die *Steamworld*-Reihe buddelt sich zu ihren Metroidvania-Wurzeln zurück.

Für das schwedische Team Image & Form (*Steamworld Heist*) gab es auf der Gamescom kein Halten mehr: In den allerhöchsten Tönen lobten sie ihr neues Spiel, das nicht nur viel größer und umfangreicher, sondern auch wesentlich besser sein soll als sein Vorgänger, der 2013 sein Debüt auf dem 3DS feierte. Der Nachfolger für Switch setzt das beliebte Konzept des Erstlings fort, allerdings begleiten wir diesmal nicht den Roboter-Cowboy Rusty, sondern die Blechdame Dorothy durch das Abenteuer. Erneut beginnt sie nur mit einer Spitzhacke ausgerüstet damit, sich Block für Block in das Erdreich zu graben, wo nicht nur verschiedenste Gegner, sondern auch allerlei Überraschungen auf Dorothy warten. In bester Metroidvania-Manier erlernt die Heldin im Laufe der Zeit neue Fähigkeiten und findet wichtige Items, mit denen sie neue Levelbereiche erschließt. Außerdem gibt's ein frisches Upgrade-System, durch das man Dorothys Eigenschaften weiter anpassen darf. All diese Vorteile sollen sich vor allem in den zahlreichen neuen Bosskämpfen auszahlen. Zum Vergleich: Der Vorgänger bot gerade mal ein einziges Bossgefecht!

Felix Schütz

INFOS

Switch

Hersteller: Image & Form
Entwickler: Image & Form
Alternative: Steamworld Dig (3DS/Wii U)
Termin: 21. September 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Hersteller und spiegeln 1:1 die finale Spielgrafik wieder. Immerhin ist *Steamworld Dig 2* bereits fertiggestellt!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Steamworld Dig 2 **soll wesentlich umfangreicher und vielfältiger ausfallen als Teil 1.**

Wie im Vorgänger buddelt sich Dorothy Block für Block durch das Erdreich.

FE

Adventure Hier könnte uns nächstes Jahr ein atmosphärisches Meisterwerk erwarten.

Auf der E3 2016 wurde *Fe* im Rahmen des „EA Originals"-Programms für PS4, Xbox One und PC angekündigt. Mit diesem Programm unterstützt EA aufstrebende Indie-Studios bei ihren ungewöhnlichen Projekten mit Budget und fungiert als Publisher. Auf der diesjährigen Gamescom wurde nun bestätigt, dass das Sandkasten-Adventure ebenfalls für die Switch erscheinen soll – laut Entwicklern wahrscheinlich zeitgleich mit allen anderen Versionen. In *Fe* dreht sich alles um das Zusammenspiel zwischen der Natur, den darin angesiedelten Lebewesen und deren Kommunikation untereinander. Wir steuern die namensgebende kleine, schwarze Kreatur durch eine dunkle Welt in einem minimalistischen, aber durchaus schön anzusehenden Look. Man erzählte uns, dass man bewusst auf Tutorials verzichte, damit der Spieler die Welt und die Fähigkeiten der Spielfigur selbst erkundet. Außerdem wird im ganzen Spiel kein Wort gesprochen. Das erinnert alles ein wenig an das grandiose Playstation-Abenteuer *Journey*. Im Gameplay unterscheiden sich die beiden Titel jedoch. Fe bekommt im Laufe des Spiels immer mehr Fähigkeiten. So lernt er beispielsweise zu gleiten oder zu klettern. Der Titel spielt sich dadurch eher wie ein ruhiges 3D-Jump&Run.

Christian Dörre/Viktor Eippert

INFOS

Switch

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Zoink Games
Alternative: -
Termin: Anfang 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Entwickler. Wir sind guter Dinge, dass *Fe* letztlich auch auf der Switch so gut aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In *Fe* spielen Natur und die darin lebenden Geschöpfe eine wichtige Rolle.

Die namensgebende Hauptfigur Fe (links) kommuniziert nur mit Tönen.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Splatoon 2 (Switch), Shovel Knight: Treasure Trove (Switch)
Sieht gerade: Lucifer – Staffel 2
Und sonst: Habe ich mir kürzlich ein neues Lebens-Upgrade namens „Hochzeit" gegönnt. Fazit: Es wird den (meist) positiven Erzählungen durchaus gerecht. Die Herausforderung schwankt mitunter stark, doch der Koop-Aspekt überzeugt auf ganzer Linie. Die Anschaffungskosten sind außerdem nicht zu unterschätzen. Freue mich schon auf den DLC „Hochzeitsreise"!

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil: Revelations 2
Sieht gerade: Penny Dreadful: Season 3
Liest gerade: Simon Hanselmann – Megg & Mogg, Dürrenmatt – Das Versprechen
Und sonst: Bin derzeit Strohwitwer, weil meine liebe Freundin für eine Arbeitsreise sechs Wochen lang in Japan weilt. Um der Einsamkeit zu trotzen, begebe ich mich derzeit besonders oft an Wände – endlich mal wieder auch mit meinem besten Freund draußen in der Natur. Gekocht wird derzeit aber nicht – für mich alleine macht keinen Spaß. Faulheit siegt, yay!

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt gerade: Rayman Legends
Sieht gerade: Den Herbst kommen
Liest gerade: Zwei Fremde im Zug von Patricia Highsmith
Hört gerade: Medusa von Paradise Lost
Und sonst: Auch mal schön, einfach daheim zu bleiben, wenn alle anderen nach Köln fahren müssen. Schade natürlich, dass ich viele Freunde und Bekannte deshalb nicht gesehen habe. Den Ex-Prakti und rundum guten Kerl Vali zum Beispiel! Aber vielleicht im nächsten Jahr. Und die Pause war nötig.

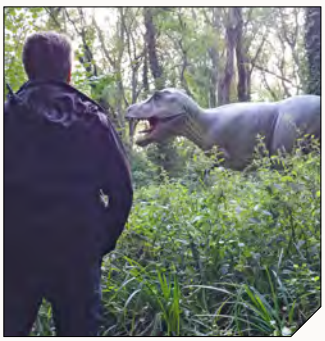
JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)

Spielt gerade: Mario + Rabbids K. Battle
Sieht gerade: Narcos (Staffel 3) – endlich!
Freut sich gerade: Auf ein entspanntes Wochenende nach der super stressigen und anstrengenden Gamescom!
Und sonst: In der ersten Produktionswoche dieser Ausgabe war ich mit fieser Sommergrippe im Bett gelegen, in der zweiten Woche war ich auf der Gamescom, dementsprechend fielen die dritte und vierte Woche äußerst stressig aus, weil vorher verdammt viel liegen geblieben ist. Ich wäre dann Mal bereit für Urlaub!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Grégoire Hervier – Vintage
Sieht gerade: Sicario
Hört gerade: James Gang Live in Concert
Und sonst: Auch mal schön, über ein verlängertes Wochenende nach Berlin zu fahren, sich jeden Abend vors RMCM zu setzten, um bei regionalen Getränken dem Großstadtverker beim Fließen zuzusehen. Da floss so einiges, wo ein Hingucken lohnte. An selbigem Wochenende fand nämlich auch das Pure & Crafted Festival statt (viele aufs Herrlichste getunte Retro-Bikes in der Stadt).

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Stellaris (am PC mit Mods! Richtig gute Sachen dabei), Splatoon 2 (Switch), Everyone's Gone to the Rapture (PC), Prey (Xbox One)
Fährt gerade: Mit dem Zug durch Deutschland, Belgien, Frankreich und England. Hurra, Urlaub! Mit guten Freunden!
Und sonst: Man soll es ja kaum glauben, aber im verregneten Südosten Englands gibt es einen Safari-Park mit Zebras, Giraffen, Löwen und … Dinosauriern. Port Lympne heißt dieses tolle Reservat – ich kann es wärmstens empfehlen!

PETER BATHGE (30, Redakteur)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin 2 (PC)
Sieht gerade: The Young Pope (Sky-Serie)
Liest gerade: The Way of Kings (Sanderson)
Und sonst: Bin ich soooo kurz davor, mir eine Switch zu kaufen – Splatoon 2, Zelda und natürlich Mario Odyssey im Oktober locken. Diesen Monat durfte ich als XCOM-Kenner mit Mario + Rabbids Kingdom Battle schon mal Blut lecken und war positiv überrascht von der Konsolen-Hardware. Normalerweise schreibe ich ja für das Schwesternmagazin PC Games, aber hier ist's auch schön. Hallo Welt!

PHILIPP BADER (18, Praktikant)

Spielt gerade: Mario + Rabbids Kingdom Battle (Switch), Miitopia (3DS)
Sieht gerade: Preacher – Season 2
Liest gerade: Das Lied von Eis und Feuer 10 Ein Tanz mit Drachen – mal wieder
Und sonst: Hallöchen lieber Leser, ich bin der Neue (ein Satz, der hier sicher schon häufig gefallen ist). Mein Name ist Philipp Bader und ich bin für die nächsten 3 Monate Praktikant bei der N-ZONE. Es ist mir eine große Ehre an diesem wunderbaren Stück Papier mitarbeiten zu dürfen. Auf gute Zusammenarbeit, ich freue mich sehr darauf.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Metroid: Samus Returns	Mario + Rabbids Kingdom B.	Mario + Rabbids Kingdom B.	Metroid: Samus Returns
FLOP-TITEL	Lego Worlds	-	Lego Worlds	-

Mario + Rabbids Kingdom B. (Switch)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 32

Auch Marios Versuch, mich mit dem Strategie- beziehungsweise Taktik-Genre warmwerden zu lassen, gelingt nicht vollständig. Trotzdem hatte ich mit dem Titel mehr Spaß als mit den meisten Genre-Konkurrenten. **7**

Was für eine fabelhafte Überraschung! *Kingdom Battle* ist knuffig und anspruchsvoll zugleich, sieht verdammt gut aus und macht einfach richtig viel Spaß. Ich hoffe, dass weitere Crossovers dieses Kalibers für Switch folgen! **9**

Ich mag rundenbasierte Strategiespiele echt gerne, habe dafür aber wenig Talent. Deshalb brauche ich immer seeeeehr lange für solche Titel. Macht nichts, habe ich also länger Freude an diesem Crossover. **9**

Ich kann nur wiederholen, was ich letzten Monat schon in der Vorschau geschrieben habe: Dieses Spiel hat mich mit dem Taktik-Genre versöhnt und gehört mit zum Schönsten, was die Switch bisher zu bieten hat. Toll! **8**

Metroid: Samus Returns (3DS)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 38

Meine Güte, was für eine triumphale Rückkehr für Samus Aran! Ich gebe es zu, ich hätte den Titel lieber auf der Switch gespielt. Aber auch auf dem 3DS hat mich das Edel-Remake über alle Maßen begeistert. Mehr davon! **10**

Ich suche schon seit Längerem einen guten Einstiegspunkt in die *Metroid*-Reihe. Jetzt kommt endlich mal wieder ein 2D-Ableger, doch dann ausgerechnet nicht für Switch, sondern den betagten 3DS. *Seufz* **8**

Ich schätze mal, dass sich die Menge der Samus-Fans, die sich über das neue *Metroid* freut, und die Menge, die es gerne auf der Switch gesehen hätte, komplett überschneidet. Egal, hauptsache ein richtiges *Metroid*. **8**

Endlich! So unfassbar viele Jahre seit dem letzten 2D-*Metroid* endlich wieder ein neuer Teil. Hoffentlich verkauft sich das Spiel gut, sodass es in Zukunft weitere 2D-*Metroid*-Titel geben wird – am liebsten für die Switch. **9**

Pokémon Tekken DX (Switch)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 44

Pokémon war noch nie meine Serie und Prügelspiele wandern auch nur sehr selten auf meine Konsolen. Ich kann schon sehen, dass das Ding Spaß machen kann. Für mich persönlich allerdings ist's völlig uninteressant. **6**

Auch wenn *Pokémon Tekken DX* ein feines Spiel ist, spricht mich das abgefahrene Design von *ARMS* deutlich mehr an. Meine Dosis *Pokémon* hole ich mir da lieber weiterhin bei den Rollenspielen. **7**

Pokémon Tekken ist komplett in Ordnung, ja, aber mein Herz schlägt, was Spin-Offs zur Monstersammelserie betrifft, für *Pokémon Stadium*. Ich wünsche mir einen neuen Teil davon für die Switch! **7**

Pokémon Tekken DX bringt zwei Zielgruppen zusammen: *Pokémon*- und Kampfspiel-Fans. Ich gehöre nur der Ersten an, dafür kann ich mich dank der Taschenmonster in diesem Fall auch mit Zweiterer anfreunden. **8**

Rayman Legends: Def. Ed. (Switch)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 46

Meine Güte, zwei Meinungsmache-Zehner in einer Ausgabe! Und mit was? Mit Recht! Tatsächlich ist *Rayman Legends* für mich ganz, ganz weit vorne mit dabei bei den besten Jump & Runs aller Zeiten. Wo bleibt Teil 3? **10**

Rayman Legends zählt nach wie vor zu den besten modernen 2D-Hüpfspielen auf dem Markt. Ich habe es zwar bereits zuvor durchgespielt, doch es ist so gut, dass ich auf der Switch wahrscheinlich rückfällig werde. **9**

Das kleine Studio in Montpellier hat mit den beiden *Rayman*-Hüpfspielen etwas ganz Großes geschaffen. Ist zwar nicht taufrisch, aber immer noch ein tolles Spiel und Pflichtkauf für alle, die es noch nicht kennen. **8**

Mein größter Wunsch an Ubisoft bleibt zwar weiter ein großes 3D-*Rayman* im Stil von *Rayman 2: The Great Escape*, bis dahin bin ich aber auch mit *Rayman Legends: Definitive Edition* sehr zufrieden und vorerst beschäftigt. **8**

Monster Hunter Stories (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 48

Ich war überrascht, wie viel Spaß ich mit *Monster Hunter Stories* hatte, denn ein allzu großer Fan der Hauptreihe bin ich eigentlich nicht. Der neue Gameplay-Anstrich tut der Reihe aber gut – für mich sehr gerne mehr davon! **8**

Die Hauptspiele der *Monster Hunter*-Reihe schrecken mich mit ihrer sperrigen Spielmechanik und dem gigantischen Umfang immer noch eher ab. *Stories* verträgt sich besser mit meinem Geschmack und Freizeitpensum. **8**

Monster Hunter mal anders! Auch in rundenbasierter Form funktioniert die Jagd gut, ich bleibe aber lieber bei den Standardversionen und freue mich dementsprechend sehr auf *Monster Hunter World*. **8**

Monster Hunter verfolgt ein spannendes Konzept (Monster eben!) und ist deswegen auch zurecht vor allem in Asien sehr erfolgreich, der größte Fan der Serie bin ich dennoch nicht. Ich bin aktuell anderweitig beschäftigt. **7**

Lego Worlds (Switch)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 50

Als Kollegin Katha mir *Lego Worlds* als „*Minecraft* meets *No Man's Sky*" beschrieb, hatte ich schon keine Lust mehr drauf. Das Spiel kommt dieser Beschreibung tatsächlich sehr nahe – leider. Braucht echt niemand. **4**

Nicht mein liebstes Lego-Videospiel, aber dank der kreativen Spielmechaniken auf jeden Fall einer der ungewöhnlicheren Ableger der Klötzchen-Spiele. Ideal für Erschaffer und Tüftler sämtlicher Altersklassen. **7**

Wie man immer noch *Minecraft*-Klone programmieren kann, die nicht mindestens alle Features der Vorlage bieten, verstehe ich nach wie vor nicht. *Lego Worlds* ist schon in Ordnung, mehr aber auch nicht. **6**

Eigentlich bezeichne ich *Minecraft* immer als „wie ein Lego für Erwachsene ohne Baustein-Grenze", jetzt gibt es aber tatsächlich „ein Lego ohne Baustein-Grenze". Für *Minecraft*-Fans nett, und da ich einer davon bin: schön! **7**

Neue Prämien im Shop!

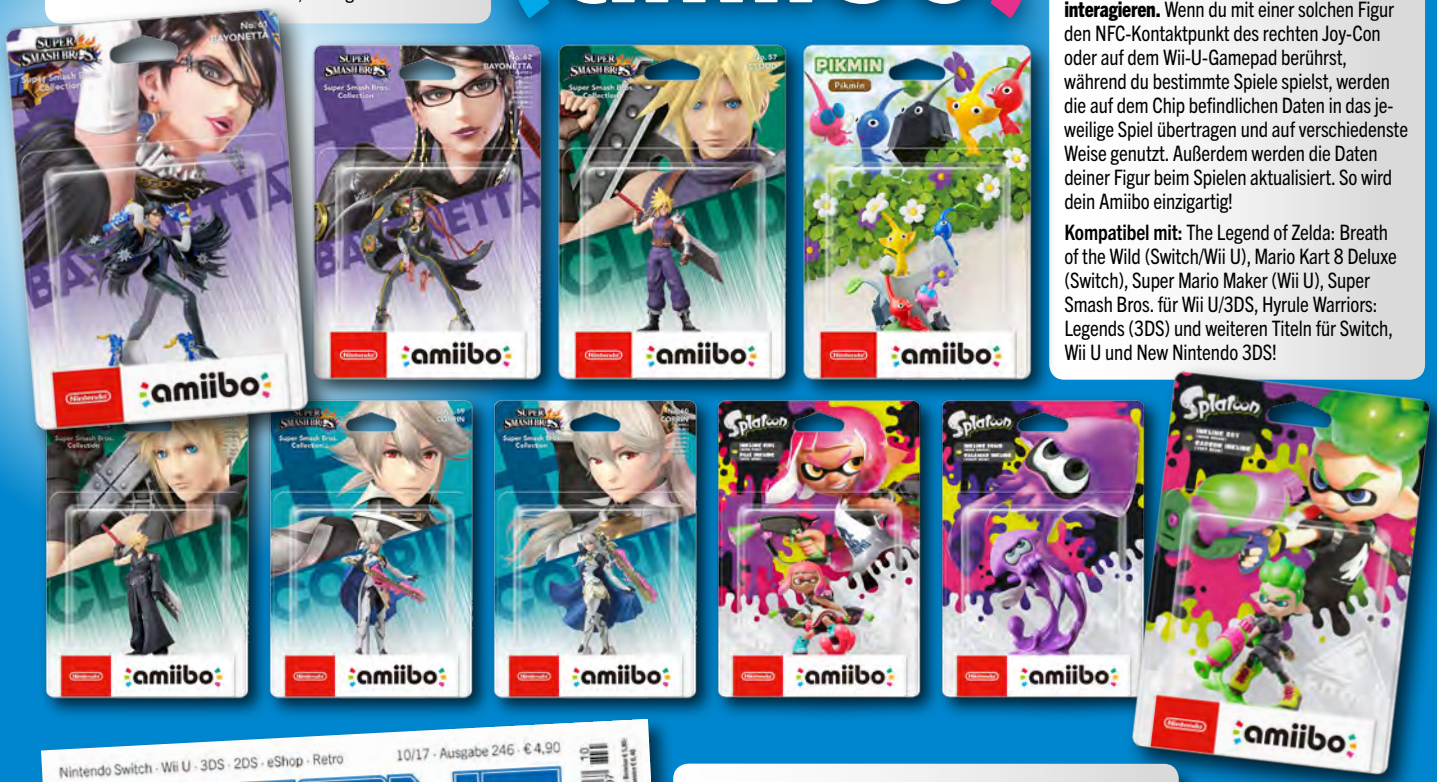
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 07. September 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August 2017		
NEU eSHOP Astro Bears Party	QubicGames	31. August 2017
S. 75 NEU eSHOP Azure Striker Guntvolt: Striker Pack	Inti Creates	31. August 2017
NEU eSHOP Forma.8	MixedBag	24. August 2017
S. 71 eSHOP Ironcast	Ripstone Publishing	10. August 2017
S. 74 NEU eSHOP League of Evil	Ratalaika Games	31. August 2017
S. 32 Mario + Rabbids Kingdom Battle	Ubisoft	29. August 2017
S. 51 eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	25. August 2017
S. 73 eSHOP Phantom Trigger	tinyBuild Games	10. August 2017
eSHOP Piczle Lines DX	Score Studios	24. August 2017
S. 72 eSHOP Rocket Fist	Bitten Toast Games	10. August 2017
S. 70 eSHOP Severed	Drinkbox Studios	08. August 2017
eSHOP Sky Ride	Mutan	28. August 2017
eSHOP Sonic Mania	Sega	15. August 2017
NEU eSHOP The Jackbox Party Pack	Jackbox Games	17. August 2017
NEU eSHOP The Jackbox Party Pack 2	Jackbox Games	17. August 2017
Troll and I	Maximum Games	15. August 2017
September 2017		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
NEU eSHOP Double Dragon 4	Arc System Works	07. September 2017
Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	22. September 2017
S. 19 FIFA 18	Electronic Arts	29. September 2017
NEU eSHOP Golf Story	Sidebar Games	September 2017
NEU eSHOP Kingdom: New Lands	Raw Fury	14. September 2017
S. 50 Lego Worlds	Warner Bros. G.	07. September 2017
NEU eSHOP Lichtspeer: Double Speer Edition	Crunching Koalas	07. September 2017
eSHOP NBA 2K18	2K Games	15. September 2017
eSHOP Neuro Voider	Flying Oak Games	07. September 2017
UPDATE One Piece Unlimited World Red – Del. Ed.	Bandai Namco	29. September 2017
NEU eSHOP Physical Contact: 2048	Collavier	07. September 2017
S. 44 Pokémon Tekken DX	Nintendo	22. September 2017
S. 46 Rayman Legends: Definitive Edition	Ubisoft	12. September 2017
NEU eSHOP R.B.I. Baseball 17	MLBAM	05. September 2017
NEU Schlag den Star - Das Spiel	bitComposer Int.	29. September 2017
S. 25 UPDATE eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form	21. September 2017
UPDATE The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis/HeadUp	07. September 2017
NEU eSHOP The Bridge	QuantumAstroGuild	07. September 2017
The LEGO NINJAGO Movie Video Game	Warner Bros. Int.	22. September 2017
Oktober 2017		
Axiom Verge: Multiverse Edition	BadLand Games	17. Oktober 2017
S. 21 Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	06. Oktober 2017
eSHOP Constructor	System 3	Oktober 2017
S. 22 UPDATE Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
NEU Let's Sing 2018	Koch Media	20. Oktober 2017
Nights Of Azure 2: Bride Of The New Moon	Koei Tecmo	27. Oktober 2017
S. 16 Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
UPDATE Syberia 1	Microids	20. Oktober 2017
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
NEU eSHOP Battle Chef Brigade	Trinket Studios	Winter 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	Winter 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
UPDATE eSHOP Dandara	Raw Fury	2017
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	Herbst 2017
NEU eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	Nicht bekannt
NEU L.A. Noire	Rockstar Games	14. November 2017
S. 25 NEU Fe	EA Games	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Gear.Club Unlimited	Micdroids	01. Dezember 2017
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	2017/2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
Kirby für Nintendo Switch	Nintendo	2018
S. 24 Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	Winter 2017
NEU Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Sw. Ed.	Focus Home Intera.	14. November 2017
Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	Herbst 2017
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
NEU eSHOP MXGP3	Milestone	Winter 2017
eSHOP Payday 2	505 Games	2017
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
eSHOP Poi	PolyKid	2017
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Redout	Nicalis	2017
UPDATE eSHOP Resident Evil Revelations	Capcom	28. November 2017
UPDATE eSHOP Resident Evil Revelations 2	Capcom	28. November 2017
eSHOP Rime	Tequila Works	17. November 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
S. 09 Rocket League	Psyonix	Winter 2017
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
Sine Mora EX	THQ Nordic	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
UPDATE Sonic Forces	Sega	07. November 2017
eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Frühjahr 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
S. 08 Steep	Ubisoft	2017
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
NEU eSHOP Super Meat Boy Forever	Team Meat	Frühjahr 2018
Syberia 2	Microids	Herbst 2017
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
S. 20 The Elder Scrolls V: Skyrim	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
The Longest Five Minutes	NIS America	2018
eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	Herbst 2017
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
NEU eSHOP World to the West	Rain Games	2017
NEU eSHOP Worms W.M.D.	Team 17	Winter 2017
WWE 2K18	2K Games	Herbst 2017
S. 18 Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Winter 2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August 2017		
NEU eSHOP Final Soldier (VC)	Konami	24. August 2017
NEU eSHOP Soldier Blade (VC)	Konami	24. August 2017
September 2017		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
NEU eSHOP Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	07. September 2017
NEU eSHOP The Gem Collector	TreeFall Studios	07. September 2017
Oktober 2017		
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
UPDATE eSHOP World to the West	Rain Games	2017

STEAMWORLD DIG 2 (SWITCH)

Hersteller: Image & Form **Genre:** Adventure **Termin:** 21. September 2017

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August 2017		
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	17. August 2017
NEU eSHOP Little Adventure on the Prairie	Infinite Madaa	17. August 2017
NEU eSHOP Parascientific Escape - C.a.t.F.O.	Circle Entertainment	31. August 2017
NEU eSHOP SmileBASIC	Smileboom	17. August 2017
eSHOP VoxelMaker	Nostatic Software	10. August 2017
September 2017		
NEU eSHOP Crystareino	Kemco	07. September 2017
S. 38/82 Metroid: Samus Returns	Nintendo	15. September 2017
S. 48 Monster Hunter Stories	Capcom	08. September 2017
S. 07 eSHOP Pokémon Gold & Silber (VC)	Nintendo	22. September 2017
Yo-kai Watch 2: Geistige Geister	Level-5	29. September 2017
Oktober 2017		
Culdcept Revolt	NIS America	06. Oktober 2017
S. 22 UPDATE Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
UPDATE Layton's Mystery Journey: K. u. d. V. d. M.	Level-5	06. Oktober 2017
S. 24 Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Sch.	Nintendo	06. Oktober 2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	13. Oktober 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	November 2017
eSHOP Creeping Terror	Aksis Games	Herbst 2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey V: Beyond the Myth	Deep Silver	Winter 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
Kirby für Nintendo 3DS	Nintendo	Winter 2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühjahr 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühjahr 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	Winter 2017

THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH+ (SWITCH)

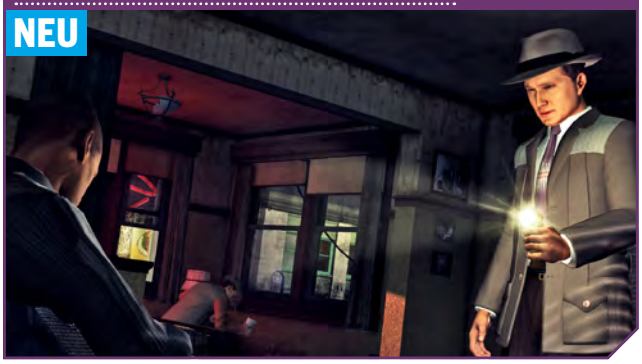
Hersteller: Nicalis **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 07. September 2017

UPDATE

L. A. NOIRE (SWITCH)

Hersteller: Rockstar Games **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 14. November 2017

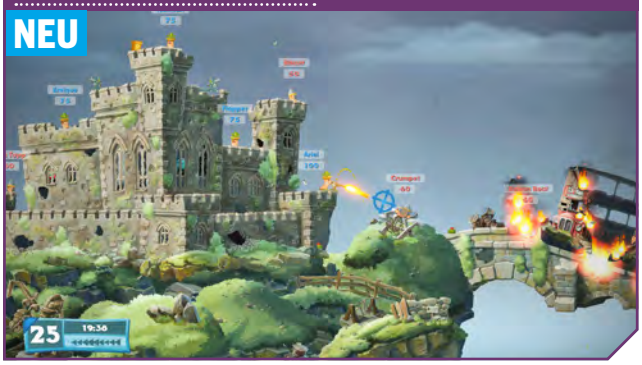
NEU



WORMS W.M.D. (SWITCH)

Hersteller: Team 17 **Genre:** Taktik **Termin:** Winter 2017

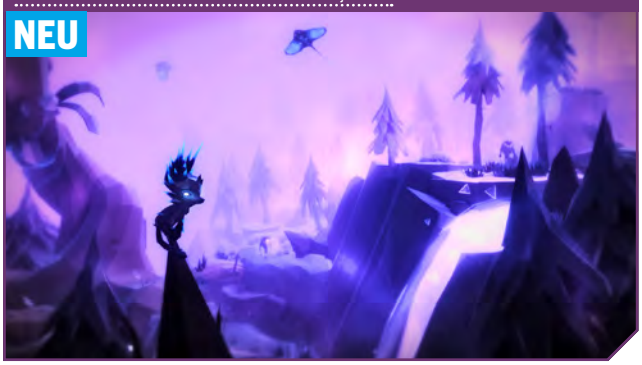
NEU



FE (SWITCH)

Hersteller: EA Games **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Frühjahr 2018

NEU



Luigi (unten links) darf bis zu drei Mal auf unvorsichtige Gegner schießen, die sich aus der Deckung wagen, wenn seine Spezialfähigkeit aktiv ist.

N-ZONE Switch HIT

AMIIBO

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Strategie Das Wettrennen zwischen Hase und Igel ist ein alter Hut. 2017 duellieren sich Klempner und Kaninchen. Beim Treffen der Firmenmaskottchen gibt es einen großen Gewinner: den Spieler. Denn der bekommt ein echtes Rundentaktik-Juwel für seine Switch.

Anmutig schwebt sie ein, den Sonnenschirm in der behandschuhten Hand, das feminine Rüschenkleid flattert im Wind. Eine Vision in Pink, eine auf Hochglanz polierte Mary Poppins, das blonde Haar perfekt gestylt, das Make-up tadellos aufgetragen, ein goldenes Krönchen auf dem Kopf: Prinzessin Peach segelt vom Himmel herab, liebreizend und sittsam. Doch was hält sie da hinter ihrem Rücken verborgen?

Die simple Geschichte wird über Texte erzählt, Sprachausgabe gibt es nur im Intro. Interessante Wendungen abseits der verrückten Ausgangssituation gibt es nicht.

Eine dicke Schrotflinte! BÄM! Die Knarre bellt, spuckt Feuer und Rauch. BÄM! Verderben regnet auf die Gegner herab, ihre Hinterteile fangen an zu brennen, sie hüpfen hilflos durch die Gegend, schlenkern wild mit den Armen, ihre langen Ohren zittern, ihre Gesichter mit den vorstehenden Zähnen zu Grimassen verzogen. Und Prinzessin Peach? Die lächelt still und leise vor sich hin, kühl und abgeklärt. Die Rabbids haben keine Chance. Denn hinter diesem Überraschungsangriff steckt ein taktisches Genie: der Spieler.

Einfallsreich und sehr fordernd: Die Bosskämpfe sind bei *Mario + Rabbids Kingdom Battle* das Salz in der Suppe.

Wahnwitzige Kombo

Auf die Idee kann auch nur Ubisoft kommen: Dem kinderfreundlichen Nintendo-Maskottchen Mario und seinen Freunden aus dem Pilzkönigreich wird im Crossover mit den verrückten Rabbids einfach mal eine Knarre in die Hand gedrückt. Gewalt, Tod und Blut in einem *Mario*-Spiel? Keine Sorge, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* verzichtet auf drastische Kampfdarstellungen; in dem rundenbasierten Taktikspiel ist allein der Schwierigkeitsgrad zuweilen brutal. Kühle Logik und erbarmungslose Flankenangriffe stehen im Fokus, denn *Kingdom Battle* macht euch zum Mastermind eines Feldzugs: Mithilfe von Luigi, Peach, Yoshi und ein paar verbündeten Rabbids soll Mario für Ordnung im Königreich sorgen, nachdem Ubisofts Hasenplage darüber hereingebrochen ist. Dazu müssen etliche Schlachten geschlagen werden, Zug für Zug und aus der isometrischen Perspektive. Trotz putziger Aufmachung entpuppt sich das als komplexes Unterfangen: Hinter der abgedrehten Crossover-Idee steckt ein Rundentaktik-Spiel, das sich in Sachen Anspruch nicht vor dem auf PC, PS4 und Xbox One erfolgreichen *XCOM 2* verstecken muss!

Bwaaah, Story!

Das Szenario kombiniert geschickt die beiden bekanntesten Gesichter von Ubisoft und Nintendo. Ubisofts anarchistisch veranlagte Rabbids sind sowas wie die weißen Minions der Spieleindustrie. Dementsprechend chaotisch geht es bei ihrem neuesten Auftritt zu: Ausgerüstet mit einer futuristischen Brille, die zwei beliebige Objekte miteinander kreuzt, landen die Kaninchen im Pilzkönigreich von Prinzessin Peach. Dort bringen sie – typisch Rabbids – alles kräftig durcheinander und Klempner Mario macht sich zusammen mit ein paar freundlich gesinnten Langohren daran, die Sache wieder ins Lot zu bringen.

Das war auch schon die ganze Geschichte; *Mario + Rabbids Kingdom Battle* hat viele Stärken, aber eine spannende Story gehört nicht dazu. Immerhin liefert der Plot eine Ausrede, um allerlei bekannte Charaktere wie Bowser Jr. oder Toad zu treffen. Nach und nach rekrutiert ihr insgesamt acht Charaktere für eure Heldengruppe; die erste Begegnung mit diesen höchst unterhaltsam in Szene gesetzten Figuren gehört ebenso zu den Highlights des Spiels wie die zahlreichen (Mini-) Bosskämpfe, bei denen allerlei bekannte Nintendo-Größen „rabbifiziert“ werden.

Mit im Gepäck haben die Rabbids natürlich ihren berüchtigten Humor, der auf Grimassen, alberne Geräusche und das idiotische Verhalten der Karnickel setzt. Das ist zweifellos nicht jedermanns Sache, dennoch kommt es im Spielverlauf zu einigen äußerst amüsanten Situationen. Aber selbst wenn man mit Rabbids und Mario-Universum nichts anfangen kann, zaubert einem *Kingdom Battle* unweigerlich ein Lächeln ins Gesicht. Denn in Sachen Detailgrad und Animationen hat sich Ubisoft selbst übertroffen. Hintergründe sind mit Leben gefüllt und die vier im Spielverlauf besuchten Welten sind farbenfroh und wunderschön anzusehen. Charaktere bewegen sich auf putzige Art und Weise; Rabbid Peach etwa (ein Hase mit Perücke) stolpert immer mal wieder über ihr Kleid und fliegt auf die Schnauze. Andere Figuren watscheln tollpatschig durch die Landschaft, kauern sich ängstlich zusammen oder schmiegen sich mit der Coolness eines Geheimagenten an Deckungsmöglichkeiten. Da macht allein das Zusehen schon Spaß!

Die Ubisoft-Grafiker haben ganze Arbeit geleistet: Das Abenteuer von Mario und Rabbids ist das bis dato schönste Switch-Spiel.

Der Teamsprung eignet sich nicht nur zum schnelleren Vorankommen, Mario darf auch Gegnern auf den Kopf springen.

Ubisoft kitzelt für diese Grafikpracht das letzte bisschen Leistung aus der Switch-Hardware; die Technik ist höchst beeindruckend. Manchmal gehen der Konsole aber auch die Reserven aus, besonders bei Kamera-Zooms kommt es zu Slowdowns. Sehr selten sind aufgrund der Belastung auch kleinere Stockfehler bemerkbar, besonders im TV-Modus. Insgesamt sind diese Ruckler aufgrund des gemächlichen Spieltempos aber zu verschmerzen, denn meistens brütet ihr ohnehin längere Zeit über eurem nächsten Zug, denn statt schneller Reaktionen ist in *Mario + Rabbids Kingdom Battle* Hirnschmalz gefragt.

Anspruchsvoller als man denkt

20 Stunden purer Rundentaktik-Spaß stecken im ungewöhnlichen Crossover-Spiel von Ubisoft – 30 sind es mindestens, wenn ihr auch noch die vielen optionalen Herausforderungen absolviert, die nach dem Abschluss einer Welt freigeschaltet werden. Egal ob in der Story-Kampagne oder anderswo: Auf die von Rabbids besetzten Schlachtfelder dürft ihr maximal drei Helden mitnehmen (Mario ist in der Kampagne gesetzt). Deren Ausrüstung und Skills optimiert ihr stetig durch verdientes Gold und Talentpunkte (siehe Kasten auf der rechten Seite). Anschließend gebt ihr in aller Ruhe Befehle, bevor der Gegner dran ist. Jede Figur darf drei Aktionen pro Zug ausführen: Bewegung, Angriff und der Einsatz einer Spezialfähigkeit. Der Clou: Diese Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden, was deutlich mehr taktische Optionen erlaubt. Sich statt zu Beginn erst später zu bewegen, kann überlebenswichtig sein, wenn ihr etwa erst mit Mario die Waffenstärke eurer Verbündeten erhöht und dann einen Gegner aus dem Weg räumt, der ansonsten einen kostenlosen Reflexschuss auf einen eurer sich bewegenden Charaktere ausgeführt hätte. Deckungsmöglichkeiten verpassen den Gefechten zusätzliche Würze, denn hauptsächlich wird aus der Entfernung geschossen: Wer hinter einer hohen Mauer Schutz sucht, der ist erst einmal sicher vor Beschuss. Allerdings gibt es auch Methoden, Figuren aus der Deckung zu locken. Alternativ lassen sich die meisten Hindernisse einfach durch Beschuss oder den Einsatz von Granaten sowie Nahkampfwaffen zerbröseln – jedoch nur als Nebeneffekt eines Angriffs, direkt ins Visier nehmen dürft ihr die Barrieren nicht.

Im Vergleich zum PC-Hit *XCOM* spielt in *Mario + Rabbids Kingdom Battle* der Zufall beim Zielen und Abdrücken eine deutlich geringere Rolle: Trefferchancen betragen entweder 0, 50 oder 100 %. Hier muss man sich also nicht über verpatzte 90%-Schüsse aufregen; wer sei-

Der flache Rabbids-Humor wird durch viele intelligente Anspielungen auf bekannte Mario-Klischees ergänzt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die verrückte Mischung aus Rabbids und Mario geht klasse auf!“

Mit den Rabbids konnte ich bisher nicht so viel anfangen, doch als großer Fan von Strategiespielen und *Mario*-Titeln, war *Kingdom Battle* seit der Ankündigung auf meinem Wunschzettel. Und trotz der Vorfreude hat es dieser schräge Mix tatsächlich geschafft, mich nochmals positiv zu überraschen. *Kingdom Battle* ist charmant, detailverliebt, witzig, richtig schick und vor allem haben es die Entwickler geschafft, die Taktik-Kämpfe sowohl einsteigerfreundlich als auch vielseitig und taktisch fordernd zu gestalten. Selbst *Splatoon 2* habe ich einige Tage lang für diesen fantastischen Taktik-Spaß komplett links liegen lassen, so sehr hat es mich gefesselt!

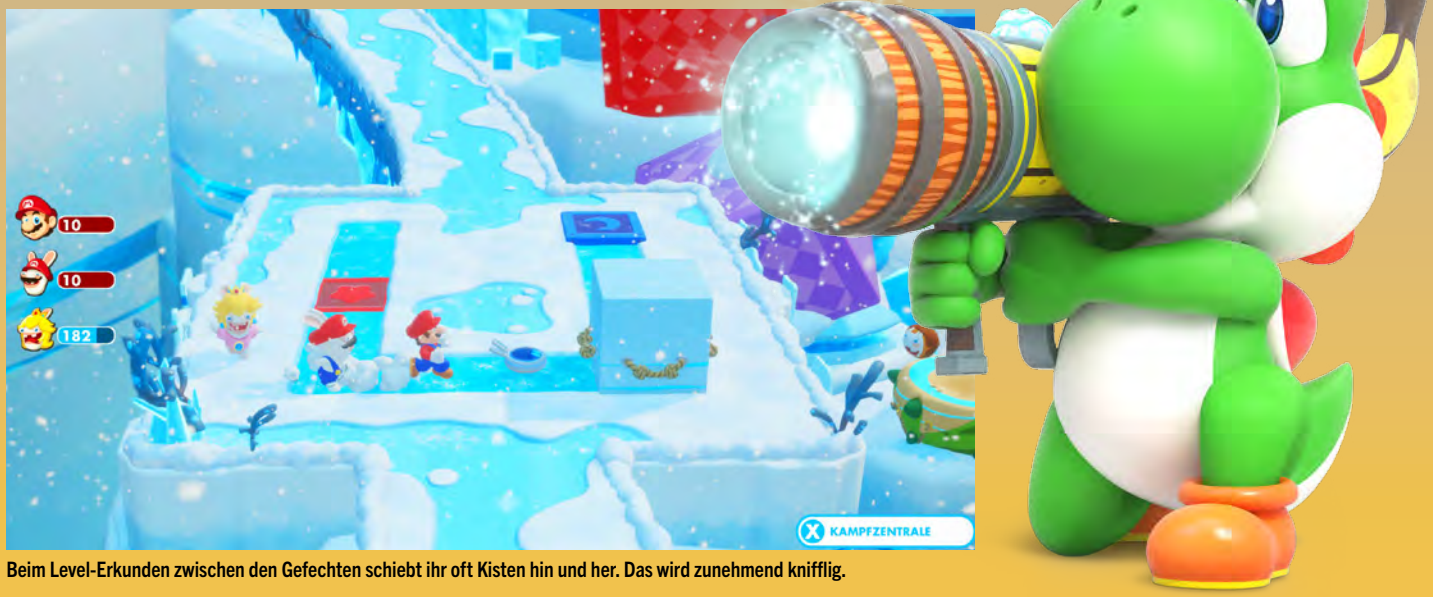
HÄRTERE HÄMMER, STÄRKERE SKILLS

Ein zweiteiliges Upgrade-System motiviert zum Erfüllen aller Herausforderungen sowie der Suche nach allen versteckten Bonusinhalten. Mit Gold und Talentpunkten verbessert ihr Fähigkeiten und Ausrüstung eures Teams. Trotz vieler lustiger Ideen gibt es auch Anlass zur Kritik: Das Balancing ist nicht komplett geglückt.

Mario, Luigi, Peach und Yoshi stehen jeweils in einer Nintendo- und einer Rabbids-Variante zur Auswahl und besitzen alle unterschiedliche Stärken, die ihr durch den Einsatz von Talentpunkten ausbaut. Die Punkte gibt's für absolvierte Kämpfe und gefundene Secrets. Das motiviert, allerdings sind nicht alle Fähigkeiten gleich nützlich. So lassen ausgeschaltete Gegner etwa mehr Goldstücke fallen, wenn ihr in die entsprechende Fertigkeit investiert – aber die so erwirtschafteten Summen verblassen angesichts der Massen an Gold, die ihr durch das bloße Voranschreiten in der Story einsackt. Top: Wer sich verskillt, darf jederzeit einen Respec ausführen, also die Punkte umverteilen – kostenlos. Ratlose Spieler machen von der Upgrade-Automatik Gebrauch. Indem ihr vor jedem Gefecht eure drei aktiven Helden auswechseln dürft, ermuntert das Spiel zum Experimentieren. Eher linear verläuft dagegen die Item-Mechanik: Mit Gold kauft ihr neue Waffen, die jeweils nur von einer Figur verwendet werden dürfen. Namen und Designs sind einfallsreich und die Spezialeffekte sorgen für lustige und mächtige Kombinationen. Die Qual der Wahl hat man aber nur selten, Hauptsache der verursachte Schaden steigt. Da wäre mehr drin gewesen!

nen Zug vorab clever im Kopf durchgeht, kann den geschmiedeten Plan im Regelfall problemlos umsetzen. Allerdings gibt es dennoch viele Besonderheiten zu beachten, dazu tragen auch die Gegnervariationen mit ihren unterschiedlichen Stärken und Schwächen bei.

Geister teleportieren sich und sind somit immun gegen Relfexschüsse (das Äquivalent zum von *XCOM* populär gemachten „Overwatch"). Grobiane laufen mit jedem abgegebenen Schuss auf ihren Angreifer zu und hauen ihm schließlich eine Felsplatte aus nächster Nähe um die Ohren. Und Hüpfer nutzen Doppelsprünge, um auf höhere Ebenen zu gelangen und eure Helden auszumanövrieren. Solche Teamsprünge mit Beteiligung von bis zu zwei Verbündeten sind auch eine Spezialität eurer eigenen Figuren; Bewegung und offensives Vorgehen sind in *Mario + Rabbids Kingdom Battle* oftmals der Schlüssel zum Sieg. Dadurch unterscheidet sich das Spiel von vielen anderen Genre-Vertretern, in denen vorsichtiges Handeln und Einigeln belohnt wird. Ganz anders *Mario + Rabbids Kingdom Battle*: Ein Schlitterangriff namens Raserei, bei dem der Gegner umgeschubst wird, gehört zum Handwerkszeug jedes Helden und vieler Gegner. Nicht genug, dass sich mehrere solcher Attacken kombinieren lassen, anschließend darf der Angreifer auch noch im Rahmen seines Bewegungsradius weiterlaufen oder mittels Röhren noch größere Distanzen zurücklegen. Wenn man dann noch einen Teamsprung auf einen zuvor clever platzierten Kameraden ausführt, gelangt man unter Umständen in einem Zug von einem Ende des Schlachtfelds zum anderen. Dadurch spielt sich *Mario + Rabbids Kingdom Battle* wunderbar eingängig und frisch, ganz anders also als Konkurrenten wie *Fire Emblem*. Derweil geben sich die Level-Designer größte Mühe, den Spieler mit immer neuen Mechaniken und kreativen Ideen bei Laune zu halten. Besonderheiten wie Tornados oder neutrale Fraktionen, die sowohl Gegner als auch Helden aufs Korn nehmen, sorgen für Abwechslung. Zudem müsst ihr beizeiten auch mal andere Figuren eskortieren oder eine bestimmte Zone erreichen, statt einfach nur alle Widersacher auszuschalten. Dennoch: Auf Dauer wiederholen sich die Szenarien und Gegnertypen einen Tick zu oft und die



Beim Level-Erkunden zwischen den Gefechten schiebt ihr oft Kisten hin und her. Das wird zunehmend knifflig.

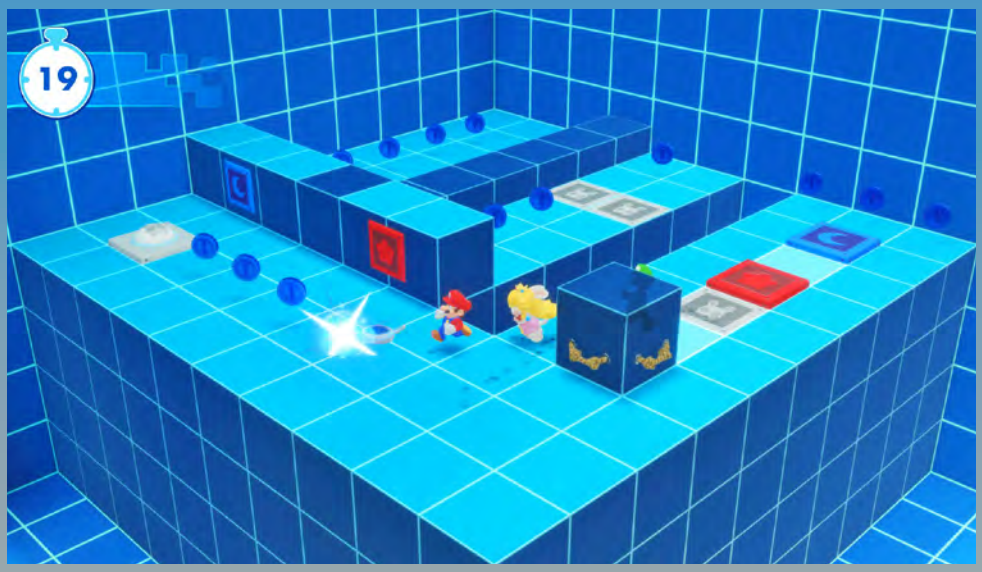
COLLECTOR'S EDITION + SEASON PASS: DLC BATTLE

Neben einer 100 Euro teuren Sonderedition hat Ubisoft auch einen Season Pass für *Mario + Rabbids Kingdom Battle* im Angebot. Darin enthalten ist unter anderem ein Story-DLC, der 2018 erscheinen soll.

Für den doppelten Preis der Standardversion erhalten Käufer der Collector's Edition eine 16,5 Zentimeter große Rabbid-Figur inklusive Schnauzbart und dicker Knarre. Dazu gibt es den gefälligen Soundtrack auf Disc, zwölf Sammelkarten und natürlich das Spiel. Was fehlt? Der Season Pass! Der kostet für alle Käufer noch einmal 19,99 Euro extra und umfasst drei Zusatzpakete. Bereits jetzt verfügbar sind acht frische Waffen im Steampunk-Look. Für Herbst sind angekündigt: neue Einzelspieler- und Koop-Herausforderungen. Das Herzstück ist aber ein bislang namenloser Story-DLC, Release irgendwann 2018. Details dazu verrät Ubisoft noch nicht. Wir raten daher ausdrücklich, mit dem Kauf des Season Pass zu warten. Übrigens: Einzeln zu kaufen gibt es die Download-Erweiterungen nicht; wer Interesse an nur einem oder zwei Teilen des Angebots hat, muss dennoch den vollen Preis berappen.

lange Anfangsphase mit dem nur sehr langsam steigenden Schwierigkeitsgrad stellt die Geduld von Taktik-Profis auf die Probe. Erst ab der zweiten Welt zieht der Schwierigkeitsgrad langsam an; insbesondere die optionalen Herausforderungen und die Bosskämpfe sorgen schließlich selbst bei Genre-Veteranen für schweißnasse Handflächen. Das liegt auch an der erbarmungslosen Gegner-KI, die Fehler eiskalt ausnutzt und sehr durchdacht agiert. Waffen besitzen eine Chance, Supereffekte wie Vampir (saugt Gegnern Lebenspunkte ab), Honig (lähmt Charaktere) oder Tinte (getroffene Figuren können nicht schießen) auszulösen – die Kombination solcher Zustände mit den einzigartigen Fähigkeiten der acht Helden wird im Spielverlauf zunehmend wichtig. Eine jederzeit zuschaltbare Übersichtskamera hilft beim Planen des nächsten Zugs. So lassen sich Bewegungs- und Angriffsreichweiten von Helden und Feinden abfragen. Ganz perfekt ist diese Methode aber nicht, im Test standen wir dennoch manches Mal ein Feld zu weit entfernt, um einen Gegner anzugreifen. Das sorgt für Frust, auch weil zwischen den Zügen nicht gespeichert wird. Wer eine Schlacht perfekt abschließen und dafür die höchste Punktzahl einstreichen will, muss den ganzen Kampf neu starten. Auf Dauer fehlt zudem die Möglichkeit, die Kamera weiter herauszuzoomen; gerade in großen Arenen leidet darunter die Übersicht. Dafür gibt es Komfortfunktionen wie einen leichten Modus, der sich bei jedem Gefecht ohne Nachteile zuschalten lässt. Auch sehr praktisch: Die Bewegungen der Widersacher beim gegnerischen Zug lassen sich auf Knopfdruck beschleunigen.

Ab der zweiten Welt werden sogenannte Supereffekte der Waffen unabdingbar für den Sieg. Brennende Charaktere fliehen etwa aus der Deckung (kleines Bild).



Im Kampf dient Roboterhase BEEP-0 als Cursor, abseits davon führt er die Helden im Gänsemarsch durch die Levels.

Minimal hakelig

Die grundsätzlich gute Steuerung (viel Lob verdient besonders die aufgeräumte Benutzeroberfläche) offenbart ihre größten Schwächen aber abseits der Kämpfe. Hier seid ihr in Echtzeit in einer größtenteils linearen Oberwelt mit wenigen Abzweigungen unterwegs. Eure drei ausgewählten Helden folgen dabei im Gänsemarsch BEEP-0, einer Art sprechendem Roboterstaubsauger mit Hasenohren. Der kleine BEEP-0 ist aber denkbar ungeeignet, Kisten wegzuschieben oder präzise zwischen Säulen zu manövrieren, um überall verteilte Goldmünzen einzusammeln. Immer wieder steuert man so am Ziel vorbei, was besonders in den zeitkritischen Bonusräumen mit ihren gelungenen Umgebungs-Puzzles nervt (siehe Bild oben).

Hat man sich mit dieser Bedienungsmacke arrangiert, macht das Erforschen der farbenfrohen, einfallsreich arrangierten Levels aber viel Spaß. Sammler haben reichlich Gelegenheit, versteckte Kisten und Boni zu finden, als Belohnung gibt es neben Gold und Talentpunkten auch neue Waffen sowie Stücke aus dem Soundtrack und 3D-Modelle, die ihr euch im Museum neben Peachs Schloss zu Gemüte führt. Immer wieder lockern angenehm knackige Rätsel den Spielablauf auf.

Die Rückkehr in erkundete Gebiete wird empfohlen, denn nur so entreißt ihr dem Spiel wirklich alle Geheimnisse und könnt euch an den unzähligen Herausforderungen versuchen. Diese eignen sich übrigens wunderbar zum häppchenweisen Durchspielen im Handheld-Modus. Wer nicht allein reist oder zu Hause auf der Couch mit einem Freund spielen will, sollte dem Koop-Modus eine Chance geben. In speziellen Arenen kontrollieren zwei lokale Spieler jeweils zwei statt der sonst üblichen drei Charaktere und müssen sich gegenseitig Schützenhilfe geben. Ein spaßiger Zeitvertreib, allerdings gibt es keinen Online-Modus und keine Belohnungen außer ein paar lumpigen Goldmünzen. Aber für die meisten dürfte in diesem Fall der Spaß an einem ausgezeichneten Spiel Lohn genug sein. **Peter Bathge**

Die acht Helden setzen unterschiedliche Schwerpunkte: Rabbid Mario haut Gegner auf kurze Distanz klein, Yoshi hat ein MG.

MEINUNG
Peter Bathge

„Kreativ, fordernd, wunderschön: Ein Muss für Switch-Besitzer, trotz Rabbids."

Wer wie ich nur eine eher lose Verbindung zum Mario-Kosmos hat und über die meisten Slapstick-Witzchen der Rabbids lediglich müde lächeln kann, der ist vielleicht nicht ganz so begeistert vom Crossover-Szenario wie die echten Fans. Aber selbst für Menschen wie mich bietet *Mario + Rabbids Kingdom Battle* eine ganze Menge: Nie zuvor war Rundentaktik so zugänglich, so hübsch und niedlich und gleichzeitig so komplex und – ab Welt 3 – fordernd. Persönlich vermisse ich aber ein anspruchsvolleres „Meta-Game" wie die Weltkarte in *XCOM 2* oder das Team-Management in *Fire Emblem*. Aber auch mit dem eher simplen Rumlaufen zwischen Gefechten fühlt sich *Kingdom Battle* einfach rund an. Stünde auf der Packung nicht Ubisoft, man könnte es für ein Nintendo-Original halten.

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Termin: 29. August 2017
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 10
Herrlich anzuschauende, knallbunte Knuddeloptik mit etlichen Details und grandiosen Animationen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Passende, aber dudelige Musik, drollige Effekte. Sprachausgabe gibt's nur im Intro und nur auf Englisch.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble
Durchdachtes Interface mit Komfortfunktionen, aber bei Schiebe-Puzzles manchmal unpräzise.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel (Stufenlos)
Nach der 20 Stunden langen, sehr abwechslungsreichen Kampagne warten viele optionale Herausforderungen mit teils sehr hohem Schwierigkeitsgrad.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Zwei Spieler absolvieren an einer Konsole rund 20 separate Herausforderungen und wechseln sich dabei ab.

AMIIBO 6
Wer Mario, Luigi, Peach und Yoshi scannt, erhält für alle acht Charaktere eine kostenlose Waffe. Nett.

PRO / CONTRA
- Hoher taktischer Anspruch durch Kombos
- Für das Genre einzigartige Mobilität im Kampf
- Herrliche Wohlfühl-Atmosphäre
- Jede Menge Abwechslung, starke Gegner-KI
- Zugänglich dank sanft ansteigender Lernkurve
- Viele optionale Herausforderungen und Secrets
- Kleine Steuerungsmacken, kein Online-Koop
- Die Story ist nicht der Rede wert.
- Vereinzelte Slowdowns und FPS-Hänger

WERTUNG/FAZIT

85

„Eine ungewöhnliche Idee, nahezu perfekt umgesetzt. Ein Muss für Mario-Fans!"

METROID SAMUS RETURNS

Viel Handlung erwartet uns nicht. Die simple Prämisse – auf Planet reisen, Metroids killen – wird in schicken Standbildern erzählt.

Action-Adventure Samus ist endlich zurück und beschert dem Nintendo 3DS auf seine alten Tage ein Spielspaß-Meisterwerk der Extraklasse!

Im Spielverlauf gilt es, nach und nach vierzig Metroids den Garaus zu machen. Damit das nicht zu eintönig wird, stellen sich uns vier verschiedene Metroid-Varianten entgegen.

Man mag kaum glauben, dass es möglich ist, eine dermaßen hochangesehene Serie wie *Metroid* in die Bedeutungslosigkeit zu führen. Nintendo ist dieses Kunststück mit dem sehr kontrovers aufgenommenen *Metroid: Other M*, dem miserablen *Metroid Prime: Federation Force* und einem generellen *Metroid*-Mangel in den letzten sieben Jahren aber gelungen. Und das, nachdem die Reihe mit Spielen wie *Metroid Fusion* und natürlich der *Metroid Prime*-Trilogie nur kurz davor auf dem absoluten Zenit ihrer Popularität war! Zeit also, die Reißleine zu ziehen. Dies tat Nintendo auf der E3, als man *Metroid Prime 4* und das 3DS-Remake des Game-Boy-Klassikers *Metroid 2: Return of Samus* ankündigte, welche in Kombination die strauchelnde Reihe wieder auf Schiene bringen sollen. Eine große Verantwortung also, die auf den Schultern der beiden Titel ruht! Sollte *Metroid Prime 4* aber auch nur annähernd so gut werden wie *Metroid: Samus Returns* es ist, dann können wir guten Gewissens sagen, dass Samus Aran einer rosigen Zukunft entgegenblickt.

Parasitäre Kopfgeldjagd

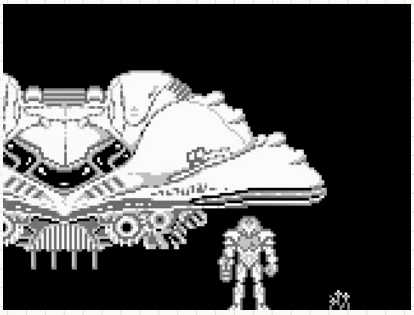
Das Abenteuer führt uns zurück auf den Planeten SR388, wohin Samus nach den Ereignissen auf Zebes im allerersten *Metroid* beziehungsweise dessen Remake *Metroid: Zero Mission* mit einer simplen Mission geschickt wird: Alle 40 verbleibenden Metroids zu töten, damit die Weltraum-Piraten die parasitären Lebensformen nicht für ihre machthungrigen Pläne nutzen können. So weit, so simpel, so ausreichend – Handlungs-technisch passiert nach der schick gemachten und in schön gemalten Standbildern erzählten Einleitungssequenz nicht mehr. Das braucht's aber auch nicht, denn von nun an lebt das Spiel von seiner düsteren Atmosphäre und seiner knallharten, wortkargen Heldin, die keine Gefangenen macht und alles niederballert, was ihr vor die Nase kommt. Es ist beeindruckend, mit wie wenigen Mitteln es den Entwicklern gelingt, eine glaubwürdige Welt zu erschaffen, die man erforschen will und von der man kaum genug bekommen kann! Da hilft es auch, dass technisch sehr gute Arbeit geleistet wurde. *Samus Returns* ist nicht das grafisch beeindruckendste 3DS-Spiel aller Zeiten, es fängt trotz der Tatsache, dass es sich um das erste zweidimensionale *Metroid* handelt, das seine Umgebung in 3D berechnet (sogenanntes 2,5D), das Gefühl der Sprite-basierten Vorgänger aber perfekt ein. Die thematisch abwechslungsreichen Areale tragen ihr Übriges zum gelungenen Look bei. Und erwarten unter anderem Lava-Abschnitte, düstere Grotten und hochtechnologisierte Gebiete. Zudem läuft das Geschehen durchgängig sehr flüssig, auch wenn mal richtig viel auf dem Bildschirm abgeht. Und Samus' Animationen sind allererster Güte – so agil hat sich die Weltraumjägerin noch nie durch gefährliche Planetensysteme gekämpft. Da sieht man über einige verwaschene Texturen gerne hinweg. Der Sound hat qualitativ sogar noch mehr zu bieten. Sprachausgabe gibt es zwar keine (wozu auch?), die immer überzeugenden Soundeffekte und vor allem die extrem atmosphärischen Melodien passen aber wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Einerseits bekommen wir neu interpretierte Stücke aus dem Game-Boy-Original zu hören, andererseits eine Auswahl von Liedern, die man aus den anderen Serienteilen kennt, und zusätzlich erwartet uns auch noch eine Handvoll völlig neuer Klänge, welche das gefährliche Treiben auf SR388 untermalen. Es ist beeindruckend, wie gut die Entwickler das Originalspiel in absolut jeder Hinsicht überarbeitet haben, ohne jedoch den Kern des Spiels zu verändern. Das trifft natürlich bezüglich Präsentation und Technik zu, aber noch viel mehr bezüglich der Spielmechanik.

Die verschiedenen Bereiche von SR388 sind thematisch sehr unterschiedlich gestaltet. Heiße Lava trifft auf kühle Grotten!

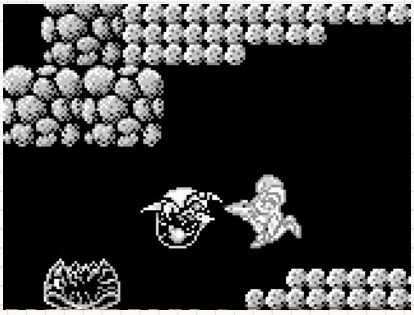
RETURN OF SAMUS VS. SAMUS RETURNS – ALT GEGEN NEU

Man mag es nicht glauben, aber seit dem Release von *Return of Samus* im Jahre 1991 hat sich technisch in der Videospiele-Welt einiges getan. Wir zeigen, wie massiv die Entwickler die Grafik von anno dazumal aufgepeppt haben!

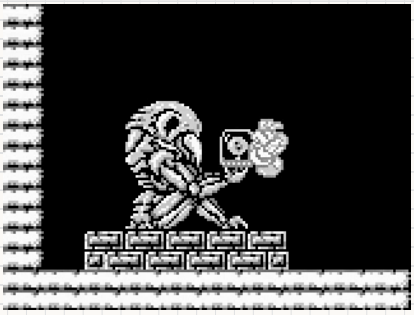
Alleine am Titelbildschirm sieht man schon, was sich hier alles getan hat – und wir reden nicht vom leicht veränderten Namen.



So gut wie jedes *Metroid*-Abenteuer beginnt damit, dass Samus mit ihrem treuen Schiff auf einem fremden Planeten landet.



Das erste Aufeinandertreffen mit einem Metroid ist inszenatorisch ähnlich – präsentationstechnisch liegen Welten dazwischen.



Heute wie damals erhalten wir oftmals an Chozo-Statuen Items, die zum Vorankommen notwendig sind – hier etwa die Bombe.

Alles auf einer Karte

So wurde die dereinst vergleichsweise kleine Spielwelt massiv vergrößert. Auf der Suche nach den 40 Metroids erwartet uns eine Unmenge an neuen Räumen, Orten, Gängen und anderen Örtlichkeiten, wobei der Grundaufbau nach wie vor derselbe ist. Allerdings fiel es anno dazumal recht schwer, die Struktur der Welt zu durchschauen, denn eine Übersichtskarte gab es auf dem Game Boy nicht. Jetzt ist sie aber freilich an Bord und bietet uns auf unserer Reise durch teils extrem verwinkelte Areale einen mehr als erwünschten Überblick. Überhaupt ist das Remake deutlich strukturierter als das Original, in dem man meistens keinen Plan hatte, was als nächstes zu tun war und meist mehr oder minder zufällig über die Lösung stolperte. Nun ist die Welt deutlich klarer in verschiedene Bereiche unterteilt und um von einem zum nächsten zu gelangen, muss man stets erst eine vorgegebene Anzahl an Metroids finden und vernichten. Ein gerade im richtigen Maße genutzter Missionsmarker, der einem nicht prinzipiell, aber in bestimmten Situationen das nächste Ziel anzeigt, hilft ebenso bei der Navigation. Wer jetzt denkt, dass *Samus Returns* dadurch zu leicht wird, der sei beruhigt: An die Hand nimmt es einen dennoch zu keinem Zeitpunkt! Um voranzukommen, muss man seine Umgebung beobachten, Schlüsse ziehen und auch einmal um die Ecke denken. Auch nicht alle Details der Spielmechaniken werden einem aufs Brot geschmiert, sodass Experimentierfreudigkeit belohnt wird.

Extraterrestrische Sammelei

Nur die neue Scan-Funktion ist doch etwas übermächtig. Sie ist eine von insgesamt vier verschiedenen Funktionen, die Gebrauch von der neuen Aeion-Anzeige machen – einer verbrauchbaren Ressource, die wir wie Lebensenergie von besiegten Feinden erhalten. Der Scan lässt uns einen sehr großen Bereich rund um Samus sehen und deckt auch den entsprechenden Teil der Karte auf, inklusive aller potenziellen versteckten Bereiche und der Fundorte von Items. Das ist zwar praktisch, nimmt aber auch ein wenig die Lust am Erkunden. Hier hätten wir das System, wie man es aus *Super Metroid* oder *Metroid Fusion* kennt, vorgezogen. Dort erhält man an einem Terminal er die ganze Karte auf einmal, minus ausgewählter geheimer Bereiche. Das ist aber nur eine kleine Kritik. Ansonsten bekommen wir die gewohnt gute Mischung aus Hüpf- und Action-Gameplay geboten, bei dem wir durch an bestimmten Stellen im Spiel entdeckten Items und Fertigkeiten immer stärker werden. Sind wir zu Beginn nur mit dem schwachen Power Beam und simplen Raketen unterwegs, entwickeln wir uns nach einiger Zeit zur wahren Kampfmaschine. Von Superraketen und dem extrem durchschlagskräftigen Plasma Beam über einen verstärkten Anzug, dem sogar Lava und andere gefähr-

Der Spiderball feierte in *Metroid 2* seinen Einstand und ist natürlich auch im Remake mit an Bord. Dank ihm können wir auf fast allen Oberflächen haften und entlangrollen.

liche Substanzen nichts anhaben können bis hin zur Fähigkeit, sich in einen Ball zu verwandeln und durch enge Gänge zu gelangen sowie einem Endlos-Jump winken zig Spielzeuge für die Metroid-Jagd. Und wie üblich ist das Ganze alles andere als eine lineare Angelegenheit: In der offenen Spielwelt, die sich uns nach und nach erschließt, nehmen wir schon früh scheinbar unüberwindbare Hindernisse wahr, die aber in Wahrheit nur darauf warten, mit dem entsprechenden Item oder dem entsprechenden erlernten Talent beackert zu werden. Allzu viel Backtracking wurde zum Glück trotzdem vermieden: In einmal erforschte Gebiete zurückzukehren ist nie notwendig, in den neun Arealen des Spiels bekommt man die für die Hauptquests am jeweiligen Ort notwendigen Updates stets auch verliehen und das Zurücklaufen beschränkt sich auf diese abgesteckten Gebiete. Ein extrem willkommenes Schnellreise-System vermeidet hier zusätzlich Frust. Nur, wer alle Expandierungs-Items sein Eigen nennen möchte (also zusätzliche Lebenscontainer, Raketen, Bomben und Aeion-Container), der muss die Welt mehrmals durchstreifen. Tatsächlich gelingt die Mischung aus Erforschung und Action trotz dem Vermeiden von Backtracking hier besser als in den meisten anderen bisherigen *Metroid*-Abenteuern!

AMIIBO-STELLDICHEIN AUF SR388

Sogar im Weltraum müssen wir uns mit Plastik-Kram auseinandersetzen. Und die Einbindung der Kunstoff-Figuren ist auch noch richtig frech. Seufz.

Erinnert sich noch jemand daran, als es hieß, durch Amiibo würde keinem Spieler etwas vorenthalten, sondern es ginge nur um kleine Gimmicks, die man damit freischalten kann? Lang, lang ist's her. Die zwei neuen Plastik-Dinger schalten im Falle von Samus Aran einen zusätzlichen Energiecontainer und eine exklusive Artwork-Gallerie frei, im Falle des Metroids zeigen wir damit die Verstecke von Metroids auf der Map an und schalten nach Abschluss des normalen Schwierigkeitsgrades einen zusätzlichen, härteren Schwierigkeitsgrad frei. Hierbei trägt man den aus *Metroid Fusion* bekannten Fusion Suit. Die Samus-Figur aus der *Smash Bros.*-Charge bringt euch zusätzliche Raketen und ebenfalls exklusive Artworks. Zero Suit Samus aus *Smash Bros.* zu schlechter Letzt kommt mit einem weiteren Energiecontainer und freischaltbarer Musik daher. Wie wäre es, diese Dinge das nächste Mal einfach direkt ins Spiel zu stecken, Nintendo?

Insgesamt vier Aeion-Kräfte erhalten wir im Verlauf des Spiels. Eine davon lässt uns unbeschadet schädliche Gebiete passieren.

Die Konter-Attacke ist definitiv Geschmacksache, ändert sie doch den „Flow" des Spiels. Sie funktioniert aber tadellos und aktiviert in Bosskämpfen coole Finishing Moves.

AM2R – DES REMAKES ERSTER VERSUCH

Schon im vergangenen Jahr konnten wir auf den Metroid-Planeten SR388 zurückkehren – damals allerdings noch in einem inoffiziellen Fan-Remake.

Lange, bevor Nintendo die Arbeit an *Samus Returns* offiziell machte, entwickelte der Hobby-Programmierer Milton Guasti in Eigenregie *AM2R* (kurz für *Another Metroid 2 Remake*) und veröffentlichte es im August 2016 kostenlos zum Herunterladen für den PC. Nicht nur, weil man insgeheim natürlich schon am offiziellen Remake arbeitete, sondern auch, weil Nintendo beim Schutz der eigenen Marken keinen Spaß versteht, folgte flugs nach dem Release die Unterlassungserklärung, sodass es inzwischen recht schwer ist, an den Titel zu kommen. Das ist sehr schade, denn was Guasti hier auf die Beine gestellt hat, kann sich echt sehen lassen. Technisch ungefähr auf *Metroid: Zero Mission*-Niveau, überarbeitete er sinnvoll die Welt, fügte neue Features wie eine Map und zahlreiche neue Items ein und lieferte auf diese Weise einen inoffiziellen Serienableger, der qualitativ fast mit den „echten" Teilen mithalten kann. Eine reife Leistung!

Wie es sich für ein gutes *Metroid*-Spiel gehört, schalten wir nach und nach eine große Menge an Items frei, mit denen wir bis dato unzugängliche Orte erreichen können.

Volle Kontrolle auf SR388

Geradezu famos umgesetzt wurde die Steuerung des Spiels. Samus Aran lässt sich absolut pixelperfekt kontrollieren, jede Spezialfähigkeit, jede Waffe und jedes Tool fühlen sich sofort intuitiv an und erlauben vollen Bedienkomfort. Eine reife Leistung, vor allem, wenn man bedenkt, dass die Entwickler aus Button-Mangel mehrere Knöpfe doppelt belegen mussten! Wenn man einen Fehler macht, sei es beim Erkunden der Welt oder in Kämpfen, dann ist es stets die eigene und nie die Schuld des Spiels. Super! Ebenso gut umgesetzt wie der Rest, aber definitiv eine sehr kontroverse Design-Entscheidung ist die Implementierung eines Nahkampf-Konters. Ein Großteil der Gegner markiert etwa eine halbe Sekunde vor einem Angriff diesen mit einem optischen und akustischen Effekt. In dieser Zeitspanne kann man per Knopfdruck einen Konter ausführen und sofort danach einen Gegenangriff starten, was einen Gutteil der Gegner mit einem Schuss ins virtuelle Nirvana schickt – wesentlich schneller als bei Standard-Angriffen. Wie gesagt, das Spielelement funktioniert, es ändert aber relativ drastisch die Dynamik der Auseinandersetzungen. Anstatt ballernd durch die Welt zu rennen, ist warten und Kontern nun oft die bessere Variante, zumal die Gegner dann auch mehr Lebens- und Aeion-Energie fallen lassen. Ob einem all das gefällt, ist Geschmacksache. Vor allem Serienveteranen könnten hier eventuell ein Probem sehen. Allerdings sei gesagt: Je stärker man im Spielverlauf wird, desto weniger relevant wird der Konter, dann stellt sich auch wieder der seit jeher bekannte *Metroid*-Spielfluss ein.

Samus A. und die 40 Metroids

Der Nahkampf-Konter kommt übrigens auch in den Bosskämpfen zum Einsatz und auch hier macht er einem das Leben deutlich leichter. Allerdings gibt es der großen Auseinandersetzungen relativ wenige. Klar, uns erwarten stattliche 40 Metroid-Kämpfe, die unterscheiden sich bis auf die verschiedenen Kampfarenen aber nicht voneinander. Die Entwickler bringen soweit es geht Abwechslung rein, indem uns vier unterschiedliche Metroid-Varianten erwarten – gegen Ende hin leisten diese ganz schön Widerstand –, ganz gelingt es ihnen

Neben den 40 Metroids erwartet uns auch eine Handvoll anderer Bosse. Es hätten mehr sein dürfen, sie sind aber toll gestaltet.

Damals auf dem Game Boy war man auf Notizen oder ein extrem gutes Gedächtnis angewiesen. Im Jahr 2017 ist natürlich eine schmucke Map mit dabei!

Sehr früh im Spiel erhalten wir die Möglichkeit, uns per Scanner zerstörbare Blöcke und die Map der Umgebung anzeigen zu lassen.

aber nicht, diesen durch das Originalspiel unabwendbaren Monotonie-Makel auszugleichen. Andere Bosskämpfe sind wie gesagt rar gesät, dafür aber durch die Bank sehr beeindruckend gestaltet. Das Motto „Nicht an die Hand nehmen“ greift auch hier: Besonders einen Kampf im letzten Drittel des Spiels mussten wir mehrere Male starten, bis wir einerseits die Angriffsmuster des Fieslings durchschaut hatten und andererseits durch visuelle Hinweise endlich verstanden hatten, was das Spiel in den verschiedenen Phasen der Auseinandersetzung von uns erwartet. Leicht zu besiegen war der Boss und waren fast alle Bosse aber trotzdem nicht! Wem der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers nichtsdestotrotz zu gering ist, der schaltet nach Abschluss der Standard-Kampagne eine weitere, noch härtere Stufe frei. Wer einen entsprechenden Metroid-Amiibo besitzt, kann sich sogar an zwei verschiedenen, noch herausfordernderen Schwierigkeitsgraden versuchen (siehe Extrakasten zu den Amiibo). Bis man erst einmal in der Situation ist, sich dieser Challenge stellen zu können, vergeht aber einige Zeit: Nach Abschluss des Abenteuers und mit knapp 60 Prozent der Items im Gepäck hatten wir schon stolze zwölf Stunden auf SR388 verbracht, was *Metroid: Samus Returns* zu einem der längsten 2D-Serienableger macht. Als wir die magische 100-Prozent-Fortschrittsmarke erreicht hatten, standen sogar satte 15 Stunden auf unserem Zähler! Gute Technik, viel Abwechslung, perfekte Steuerung, smarte Designentscheidungen, sehr gut umgesetztes Metroidvania-Gameplay und wenige, kleine Kritikpunkte: Was bleibt uns noch zu sagen, außer, dass *Samus Returns* die Erwartungen vollumfänglich erfüllt und der Reihe alle Ehre macht? Wir wünschten, alle Remakes wären dermaßen genial! **Lukas Schmid**

In den diversen Arealen müssen wir je eine bestimmte Anzahl Metroids besiegen, um ein den Pfad blockierendes Siegel zu brechen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht nur ein super Remake, sondern ganz prinzipiell ein tolles *Metroid*-Abenteuer.“

Ich muss gestehen, dass ich trotz großer Vorfreude etwas skeptisch war, ob *Samus Returns* die Erwartungen würde erfüllen können. Der eine Ausflug des Entwicklerstudios MercurySteam ins Metroidvania-Genre war alles andere als ein Hit (*Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate*) und Samus' neuer Konter-Nahkampf-Move wirkte in der Vorschau-Session etwas deplaziert. Nun, mit selbigem musste ich mich tatsächlich erst anfreunden. Den Entwicklern habe ich aber zutiefst Unrecht getan – sie haben ein extrem kompetent gemachtes Spiel abgeliefert, welches der ruhmreichen *Metroid*-Serie alle Ehre macht. Einige Mängel des Originals wie die auf Dauer eintönigen Metroid-Kämpfe konnten sie zwar nicht vollends tilgen, sie haben aber alle Anstrengung unternommen, um sie abzuschwächen. Es tut gut, dass Samus Aran nach dem miserablen *Federation Force* wieder die Anerkennung bekommt, welche sie verdient!

Metroid: Samus Returns

Termin: 15. September 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: MercurySteam/Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Haut einen technisch nicht vom Hocker, fängt aber trotz Pseudo-3D sehr gut den Stil der 2D-*Metroids* ein.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Tolle überarbeitete Versionen der Melodien aus *Metroid 2: Return of Samus* treffen auf Klänge aus anderen Serienteilen und neue Tracks. Super gelungen!

STEUERUNG 10
Unterstützt: Touchscreen
Absolut pixelgenau, brillante Steuerung, die zu keinem Zeitpunkt die geringsten Wünsche offen lässt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (drei Stufen)
Nach dem Durchspielen schaltet man zwei härtere Modi frei – für einen davon benötigt man einen Amiibo.

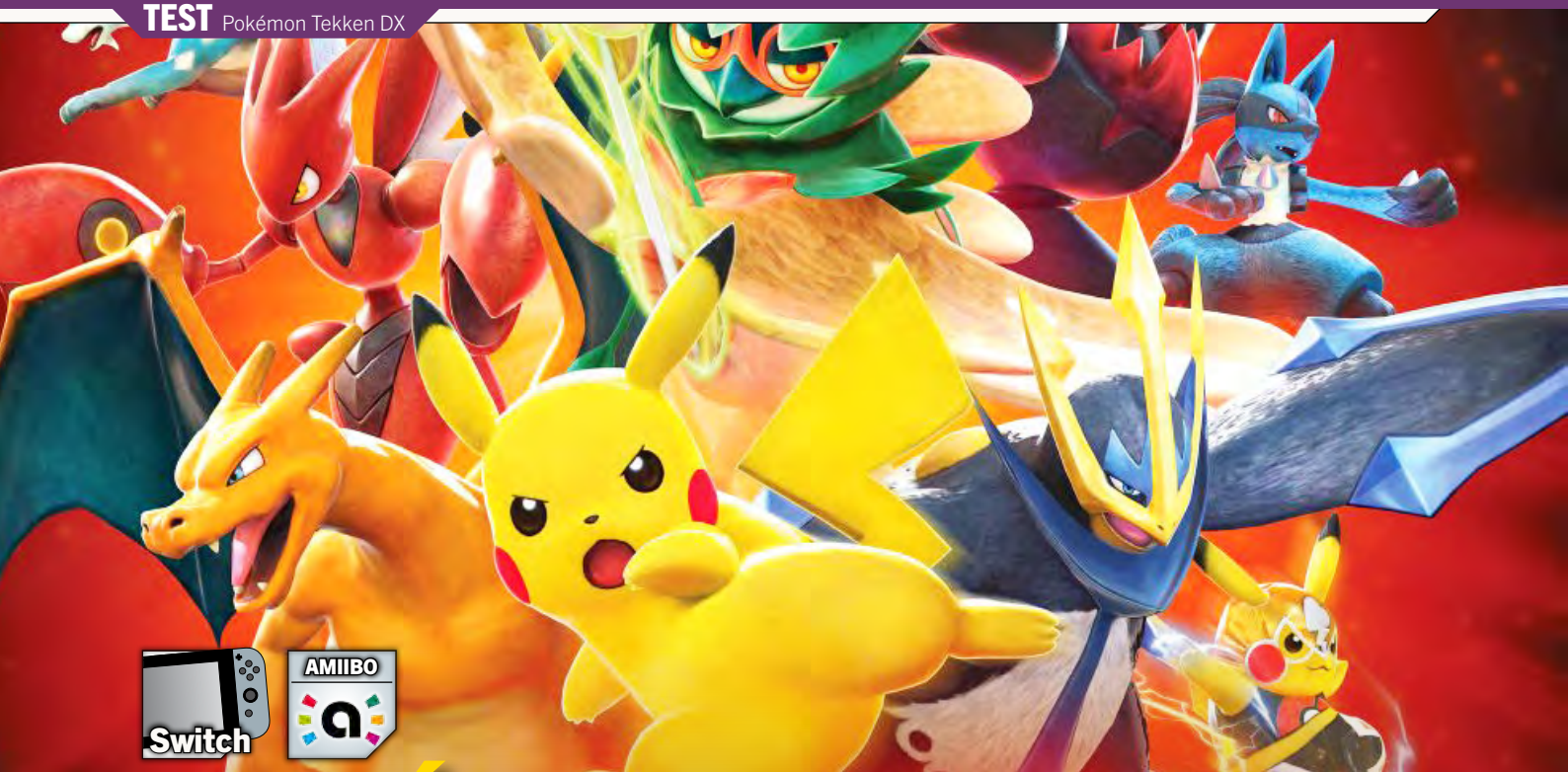
AMIIBO 1
Wer alles vom Spiel sehen will, ist auf den Kauf von vier Amiibo angewiesen. Das riecht nach Abzocke.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Extrem spaßige Gameplay-Mischung
- ✚✚ Brillante Steuerung
- ✚✚ Geheimnisse an allen Ecken und Enden
- ✚ Teilweise ziemlich herausfordernd
- ✚ Nimmt einen nicht an die Hand
- ✚ Gute Grafik, famoser Sound
- ✚ Großer Umfang
- ➖ Übermächtiger Nahkampf-Konter und Scanner
- ➖ Metroid-Kämpfe auf Dauer ermüdend
- ➖ Relativ wenige andere Boss-Kämpfe

WERTUNG/FAZIT

90

Spielspaß pur mit nur einigen wenigen Makeln. Schön, dass du zurück bist, Samus!



Switch AMIIBO

POKÉMON TKKEN DX

Beat 'em Up Nach *Mario Kart 8 Deluxe* schickt Nintendo bereits die zweite Neuauflage eines Wii-U-Titels auf der Switch ins Rennen. Kann das gut gehen?

Das erste *Pokémon*-Spiel auf der Switch ist entgegen der Hoffnung vieler Fans kein neues Rollenspiel-Abenteuer, auch kein Virtual-Console-Titel, ja nicht einmal ein wirklich neues Spiel. *Pokémon Tekken DX* ist eine erweiterte Fassung des ursprünglich im März 2016 hierzulande erschienenen Prügelspiels mit den Taschenmonstern. Doch wie schon bei *Mario Kart 8 Deluxe* gilt: Neu aufgelegt heißt nicht gleich langweilig. Und angesichts der schlechten Verkaufszahlen der Wii U sind wohl ohnehin noch nicht allzu viele Spieler mit *Pokémon Tekken* in Berührung gekommen. Ein Blick auf das Spiel lohnt also allemal.

Alles beim Alten

Das Spielprinzip ist selbstverständlich das gleiche geblieben. Ihr schlüpft in die Rolle eines Pokémon, zieht mit diesem in den Kampf gegen andere Taschenmonster und solltet natürlich möglichst gewinnen. Zugunsten der Kampfspiel-Komponenten verzichten die Entwickler auf viele Elemente der *Pokémon*-Rollenspiele wie Typen und deren Wechselwirkungen. Ein ähnliches System nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip ergibt sich dafür beim Zusammenspiel der verschiedenen Angriffsarten. Da hier die Kampfspiel-Profis von Bandai Namco verantwortlich zeichnen, ist das Kampfsystem zwar tiefgehend und umfangreich, aber dennoch simpel genug und recht schnell zu erlernen. Für Einsteiger empfiehlt sich das umfangreiche Tutorial, bei dem ihr Schritt für Schritt an die Hand genommen werdet und in dem euch von den Grundlagen bis hin zum Experten-Wissen alles Wichtige fundiert beigebracht wird. Das erleichtert den Einstieg enorm.

Breite Modi-Palette

Die Story dient lediglich als Mittel zum Zweck und bleibt daher flach und irrelevant. Interessanter sind da schon die vorhandenen Modi. Im Training schlagt ihr euch durch verschiedene Tutorials. Im Einzelspieler-Kampf stürzt ihr euch in Gefechte gegen CPU-Gegner und dürft dabei alle Ein-

Das Herz von *Pokémon Tekken DX* ist der Mehrspieler-Modus in all seinen Varianten, also lokal an einer Switch-Konsole, lokal mit mehreren Konsolen oder online.

Im Verlauf der Einzelspieler-Kampagne (Ferrum-Liga) trefft ihr immer wieder auf ein mysteriöses Schatten-Mewtu und seine ebenso undurchschaubare Trainerin.

stellungen selbst vornehmen. Mit anderen *Pokémon Tekken*-Spielern duelliert ihr euch im drahtlosen (mehrere Switch-Konsolen), im lokalen (eine Switch-Konsole) und im Online-Kampf (über das Internet). Die Ferrum-Liga beinhaltet den Einzelspieler-Storymodus des Kampfspiels, im „Deine Stadt"-Modus könnt ihr verschiedenste Einstellungen vornehmen), tägliche Herausforderungen belohnen euch bei Erfolg mit besonderen Belohnungen wie zusätzlichen Fertigkeiten-Punkten. Apropos Belohnungen: Die gibt es in Form von Geld und Erfahrungspunkten nach jedem siegreichen Kampf. Nach einer bestimmten Anzahl gesammelter Erfahrungspunkte steigt euer Taschenmonster im Level, was euch ermöglicht, seine Fähigkeiten wie die Angriffsstärke zu verbessern.

Dank Helfer-Pokémon und besonders starker Spezialangriffe geht es in den Kämpfen mitunter etwas chaotisch, aber immer reichlich actiongeladen zur Sache.

Und was ist neu?

Soweit bleibt also alles beim Alten. Doch was gibt's Neues? Nun, *Pokémon Tekken DX* bietet nicht nur alle Kämpfer der Wii U-Version, sondern auch die aus dem Arcade-Ableger sowie ganz neu das Vogel-Pokémon Silvarro aus *Pokémon Sonne & Mond*. Mit Flamiau und Robball wurde der Kader an Helfer-Pokémon um zwei neue Tierchen erweitert. Zudem sind mit Teamkampf und Gruppenkampf neue Möglichkeiten hinzugefügt worden, Mehrspieler-Kämpfe auszutragen. Die bereits erwähnten täglichen Herausforderungen gab es bisher ebenfalls nicht und ihr dürft nun eure Kämpfe in der Wiederholung erneut betrachten, um an euren eigenen Fähigkeiten zu feilen. Die Wiederholungen könnt ihr außerdem online stellen und teilen. Wie schon bei *Mario Kart 8 Deluxe* stehen euch sämtliche Spielinhalte und Kämpfer von Beginn an sofort zu Verfügung, freischalten müsst ihr nichts mehr.

Eine gute Neuauflage?

Reicht all das für eine richtig gute Neuauflage aus? Das liegt im Auge des Betrachters. Wer *Pokémon Tekken* noch nicht auf der Wii U gespielt hat, aber grundsätzlich an Kampfspielen interessiert beziehungsweise ein *Pokémon*-Fan ist, sollte auf jeden Fall die im eShop verfügbare Demo ausprobieren. Unabhängig davon, dass das ursprüngliche Spiel bereits vor etwa einein-halb Jahren erschienen ist, ist *Pokémon Tekken DX* nämlich ein solides und forderndes Kampfspiel, das sich vor den großen Vorbildern wie *Tekken* oder *Street Fighter* wahrlich nicht verstecken muss. Natürlich liegt die Langzeitmotivation vorrangig im Multiplayer, doch zumindest für einige Stunden weiß auch die Einzelspieler-Kampagne zu motivieren und zu unterhalten. Grafisch spielt *Pokémon Tekken DX* nicht in einer Liga mit *Mario Kart 8 Deluxe* oder *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, dafür ist die Framerate flüssig und konstant, was bei einem flotten Kampfspiel wie diesem wichtig ist. Außerdem schön: Dank Unterstützung für alle Switch-Modi und -Controller macht euch Nintendo den Einstieg in den Mehrspieler-Spaß denkbar einfach. Und genau dafür ist *Pokémon Tekken DX* auch gemacht: Spaßige Sessions mit Freunden und denen, die es noch werden wollen. **Johannes Gehrling**

Insgesamt 21 verschiedene Taschenmonster stehen als Kämpfer zur Verfügung, zwei davon sind aber nur Alternativ-Varianten.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Solides und einsteigerfreundliches Kampfspiel mit Taschenmonster-Flair."

Obwohl ich bekennender Pokémon-Fan bin, habe ich *Pokémon Tekken* auf der Wii U ausgelassen. Das liegt neben einem akuten Zeitmangel vor allem daran, dass mir Kampfspiele und Beat 'em Ups nicht unbedingt zusagen; zudem bin ich in diesem Genre auch einfach nicht sehr gut. Nun komme ich also beruflich mit der Neuauflage in Kontakt und ich bin doch froh darum. Im Gegensatz zum klassischen *Tekken* oder *Street Fighter* wurde der Anspruch zumindest im Einzelspieler-Modus spürbar nach unten geschraubt, zudem macht mir alles mit Pokémon einfach mehr Spaß als ohne. Dadurch bereitet mir *Pokémon Tekken DX* mehr Vergnügen, als ich im Vorfeld zuerst dachte. Und das ist doch mal ein Kompliment, oder?

Pokémon Tekken DX

Termin: 22. September 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik geht in Ordnung, reicht aber nicht an Plattform-Referenzen wie *Mario Kart 8 Deluxe* ran.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Passend, aber sehr belanglos und stellenweise auch fast schon nervig. Elektrosounds und rockige Tracks.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, Pokémon-Pad
Die Steuerung geht mit allen unterstützen Eingabegeräten präzise und knackig von der Hand. Außerdem wird auch das spezielle Pokémon-Pad unterstützt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Die Story ist faktisch irrelevant, die Ferrum-Liga motiviert dennoch zum alleinigen Spielen. Nach Abschluss der Kampagne reizen im Einzelspieler dann aber nur noch die täglichen Herausforderungen.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Das Herzstück des Prügelspiels. Offline zu zweit sehr witzig, online wird euch einiges an Können abverlangt.

AMIIBO 4
Amiibo schalten Items zum Individualisieren frei. Gähn.

PRO / CONTRA
- ✚ Dynamische, flotte Kämpfe
- ✚ Große Modi-Auswahl
- ✚ Zahlreiche Individualisierungsmöglichkeiten
- ✚ Guter Turnier-Titel
- ✚ Sinnvolle Neuerungen
- ➖ Grafisch mit Luft nach oben
- ➖ Einzelspieler recht schnell eintönig
- ➖ Teils nervige Musik

WERTUNG/FAZIT

82

„Wer den Titel auf Wii U noch nicht gespielt hat und Kämpfe mag, sollte zuschlagen."

RAYMAN LEGENDS DEFINITIVE EDITION

Jump & Run *Rayman Legends* ist definitiv ein tolles Spiel – aber braucht ihr wirklich die *Definitive Edition* auf der Switch?

Ubisoft Montpellier schuf unter der Leitung des *Rayman*-Schöpfers Michel Ancel mit *Rayman Origins* 2011 und *Rayman Legends* 2013 zwei fabelhafte 2D-Hüpfspiele. Ursprünglich war für beide Sidescroller ein Exklusiv-Dasein auf Nintendokonsolen geplant. Das ist zwar nicht eingetreten, Besitzer einer Wii U aber freuten sich zumindest über die bis dato beste Version von *Rayman Legends* – ein fünfter Teilnehmer kann dort per Touchscreen den Frosch Murfy spielen und den anderen Recken so helfen. Obwohl sie viel jünger ist, unterliegt auch die Switch-Fassung der Ausgabe für die Wii U knapp. Dennoch ist die Umsetzung sehr gut gelungen und schmückt die Spielebibliothek jedes Hüpfspielliebhabers. Euch muss aber klar sein: Wer *Origins* und *Legends* gespielt hat, dem wird in der wohlklingenden *Definitive Edition* kaum Neues geboten.

Größer als es aussieht

Rayman Legends umfasst neben dem gleichnamigen Spiel auch Level des Vorgängers *Origins*. Es handelt sich also um ein ziemlich umfangreiches Platformer-Paket. Der Wiederspielwert der Level ist durch gut versteckte Sammelobjekte immens, die Belohnungen, unter anderem neue Kostüme, Stofftiere und Level des Vorgängerspiels, können sich sehen lassen. Dazu kommt das kurzweilige Fußball-Minispiel (nun auch mit Turnier-Modus), bei dem zwei Teams versuchen, den Ball im gegnerischen Netz zu versenken – Fouls sind nicht nur erlaubt, sondern erwünscht! Der Einfallsreichtum, mit dem Welten und Mechaniken gestaltet wurden, ist vorbildlich und garantiert, dass die Hüpferei nicht langweilig wird. Anspruch und Schwierigkeitsgrad steigen im Verlauf des Abenteuers stetig an, so bleiben auch Profis bei Laune, die sich von den ersten Levels vielleicht unterfordert fühlen. Je mehr Spieler gleichzeitig unterwegs sind, desto chaotischer ist das Bildschirmgeschehen, der Spaßfaktor steigt aber ebenfalls mit jedem weiteren

Um alle Kleinlinge zu retten, ist oftmals Köpfchen und Geschick gefragt. Lasst Murfy den Kuchen wegfressen, damit die Lava abfließt.

Rayman und seine Freunde sind schlagfertig und zerstören Feinde sowie Hindernisse wie diese Knochenwand ganz einfach mit Hieben.

Level aus dem Vorgänger können in *Rayman Legends* ebenfalls freigeschaltet werden.

Helden. Im Duo hingegen lassen sich die diversen Geheimnisse und Herausforderungen am besten meistern. Ganz besonders viel Spaß machen die Musik-Level am Ende jeder Welt, bei denen Rayman und Co. im Takt springen, rennen und kämpfen.

Technik, die gefällt

Optik und Sound sind auch in der *Definitive Edition* eine wahre Sinnesfreude, das Jump & Run präsentiert sich in brillanten Farben und läuft stets flüssig. Die orchestrale Hintergrundmusik passt perfekt zur Stimmung der Level und, wie bereits erwähnt, verschmelzen gerade in den Musik-Stages Sound und Gameplay zu einem stimmigen Ganzen. Da muss es doch einen Haken geben? In der Tat: Anders als auf der Wii U können maximal vier Spieler gemeinsam in die farbenfrohe Fantasy-Welt aufbrechen und Frosch Murfy dürft ihr nur im Extra-Modus steuern, wenn die KI die Kontrolle über eure Standard-Spielfigur übernimmt. Wieso? Auf der Switch könnt ihr den Touchscreen nur benutzen, wenn ihr die Konsole im Handheld-Modus betreibt, das Geschehen ist dann logischerweise nicht auf dem Fernseher zu sehen. Auf der Wii U hingegen wird das Bild auf dem Gamepad und gleichzeitig auf dem Fernsehbild gezeigt. Dies führt außerdem zu einem erhöhten Schwierigkeitsgrad im Einzelspielermodus: An den Stellen, an denen normalerweise ein zweiter Spieler Murfy kontrolliert, müsst ihr nun gleichzeitig eure normale Spielfigur befehligen sowie Murfy Anweisungen geben. Eine bessere Lösung ist aufgrund der außergewöhnlichen Switch-Hardware zwar nicht denkbar, ideal ist die Handhabung dennoch nicht. Im Grunde müsst ihr euch ohnehin nur eine Frage stellen, wenn ihr darüber nachdenkt, die *Definitive Edition* eurer Spielesammlung hinzuzufügen: Kennt ihr die beiden Titel bereits und habt euch daran satt gespielt? Wenn dies der Fall ist, dann könnt ihr die Switch-Variante auslassen. Der Rest von euch kann beherzt zugreifen und wird die Entscheidung nicht bereuen! **Katharina Reuß**

Vor dem großzügigen Einsatz von Farbe schreckt *Rayman Legends* nicht zurück. Wie schön!

MEINUNG
Katharina Reuß

„Eines der liebenswertesten Jump & Runs der letzten zehn Jahre. “

Schon ein bisschen gierig, hier noch einmal beinahe den Vollpreis zu verlangen. Andererseits sind die beiden letzten *Rayman*-Spiele wundervolle Titel, die bei allen Nintendo-affinen Platformer-Freunden ein Heim finden sollten und die auch Jahre später nichts von ihrem Reiz verloren haben. Die etwas schwammige Kontrolle über Rayman und seine Freunde ist im ersten Moment (wieder) gewöhnungsbedürftig, bald legt ihr aber die flottesten Manöver aufs Parkett und absolviert ein Level nach dem anderen – versprochen! Zwar geht bei allen Figuren nach maximal zwei Treffern das Lebenslicht aus, dennoch kommt selten Frust auf, denn die Checkpoints sind fair verteilt. Ich hätte nichts gegen eine Fortsetzung, allerdings ist das Studio nun mit *Beyond Good and Evil 2* beschäftigt.

Rayman Legends: Definitve Ed.

Termin: 12. September
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Farbenprächtig, toll gestaltet und charmant, dazu läuft das Ganze flüssig. Ein echter Augenschmaus.

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Fröhliche, perfekt zum Bildschirmgeschehen passende Melodien und niedliche Sounds.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen, Gyrosensor
Im Grunde funktioniert die Touchscreen-Kontrolle wie bei der Wii U, da die Konsole dabei jedoch im Handheld-Modus betrieben wird, können andere währenddessen nicht mitspielen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Für Einsteiger und Profis geeignet. Alleine ist es am schwierigsten, alle Geheimnisse zu lüften.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Je mehr Spieler gleichzeitig im Bild sind, desto schwerer fällt die Übersicht. Das sorgt aber mitunter für aberwitzige Situationen. Das Minispiel Kick-Boxen ist sehr kurzweilig.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Tolles Level-Design
- ✚✚ Großer Umfang
- ✚✚ Wunderbare Optik
- ✚✚ Musikuntermalung hervorragend
- ✚ Viel zum Freischalten
- ✚ Fußball-Minispiel unterhaltsam
- ▬ Nur für bis zu vier Spieler
- ▬ Fast keine neuen Inhalte

WERTUNG/FAZIT

90

„Herausragender, chaotischer Hüpfspiel-Spaß mit toller Präsentation.“

MONSTER HUNTER STORIES

Rollenspiel Wenn man *Monster Hunter* mit *Pokémon* kreuzen würde, wäre das Ergebnis sicherlich sehr nahe an *Monster Hunter Stories* dran. Doch wie viel Spaß macht das überhaupt?

Seit einigen Jahren erfreuen sich die *Monster Hunter*-Spiele zunehmender Beliebtheit, vor allem dank ihrer äußerst vielschichtigen Spielmechaniken und des grandiosen Koop-Gefühls im Mehrspieler-Modus. Doch gerade aufgrund ihrer komplexen Spielsysteme und dem wuchtigen Umfang schrecken die Monsterjäger-Spiele ganz neue Spieler (insbesondere jüngere) immer noch ab. Genau für diese Spielergruppe ist der Ableger *Monster Hunter Stories* gedacht. Die Aufmachung ist knuffiger als in den Hauptspielen, die Actionkämpfe weichen Auseinandersetzungen mit einem traditionellen Rundenkampf-System und die Handlung steht stärker im Vordergrund.

Monsterfreund

Allerdings ist *Stories* nicht einfach nur eine „Light"-Variante von *Monster Hunter*. Vielmehr ist es ein klassisches JRPG, das in der Welt von *Monster Hunter* angesiedelt ist. Ihr spielt diesmal keinen Jäger, sondern einen sogenannten Rider aus dem abgelegenen Dorf Hakum. Rider erlegen Monster nicht, um an Rohstoffe zu gelangen, sondern zähmen sie stattdessen und kämpfen gemeinsam mit ihnen. Wie in den *Pokémon*-Spielen sammelt ihr Monster, fördert ihre Entwicklung, stellt ein Team aus euren fünf Favoriten zusammen und tretet in Kämpfen Seite an Seite mit ihnen an – nur mit dem Unterschied, dass euer Held in *Monster Hunter Stories* auch selbst Hiebe verteilt.

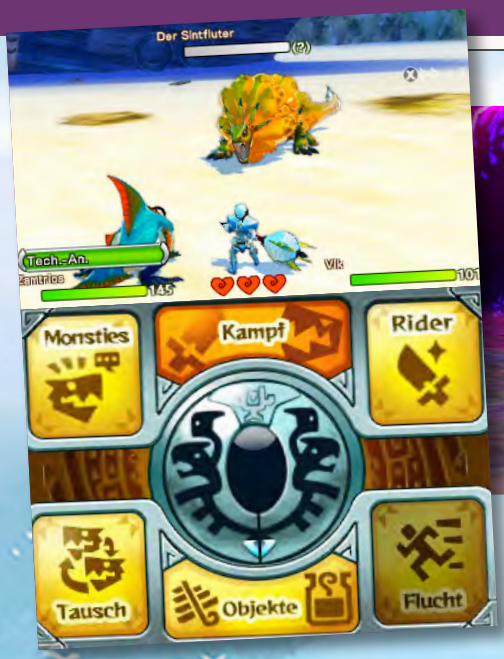
Im Zuge der putzig inszenierten Handlung werdet ihr nach einer etwas langatmigen Startphase raus in die weite Welt geschickt. Eure Mission ist es, herauszufinden, was es mit dem Schwarzen Pesthauch auf sich hat. Dieser breitet sich aus, verdirbt die Natur und treibt befallene Monster in den Wahnsinn. Stets an eurer Seite ist die Felyne Navirou, die das Reden für euren stummen, im Editor selbst erstellten Protagonisten übernimmt.

Die Freuden der Spielwelt

Besagte weite Welt zu erforschen, zählt zu den Stärken von *Stories*. Euch erwarten abwechslungsreiche Areale von verschneiten Hügeln über weite, grüne Felder bis hin zu lebhaften Dschungelgebieten. Aber nicht nur die Spielwelt ist schön anzusehen, *Stories* ist insgesamt eines der grafisch besten Spiele auf dem 3DS, insbesondere im 3D-Modus. Natürlich trefft ihr auf euren Reisen auch auf allerhand Monster. Die könnt ihr aber nicht einfach so an Ort und Stelle fangen und in euer Team integrieren, sondern ihr müsst erst deren Nest finden, dort eines der Eier stibitzen und dieses dann in einer der Städte ausbrüten. Serienkenner freuen sich über viele alte Bekannte wie Yian Kut-Ku, Arzuros oder Rathian, während Neulinge mit den über 100 Monstern im Spiel viel zu entdecken haben. Habt ihr es auf bestimmte Monster abgesehen, hilf euch die Benutzung eines Farbballs im Kampf. Flüchtet das getroffene Ungetüm, könnt ihr dank der Farbe sein Versteck aufspüren. Doch beim Ausbrüten und aufziehen belässt es *Monster Hunter Stories* nicht. Mit dem Überlieferungsritus lassen sich sogar Gene von einem Monster auf ein ande-

Um ein neues Monster zu erhalten, müsst ihr zunächst ein passendes Ei aus einem Monsterbau entwenden. Doch erst müsst ihr am Mama-Monster vorbei.

Die lebhafte Felyne Navirou folgt eurem Helden auf Schritt und Tritt und hat zu allem eine Meinung. Wenn ihr mal nicht weiter wisst, gibt euch Navirou Tipps.



In den rundenbasierten Gefechten kämpft ihr an der Seite eures Monster-Kumpels. Leider werden die Kämpfe recht schnell monoton.

Der mysteriöse schwarze Pesthauch befällt Monster und lässt sie dadurch wahnsinnig werden. Euer Held kann das natürlich nicht zulassen.

res übertragen und somit auch die damit verbundenen Fähigkeiten. Tüftler können sich so ihre fünf Wunschmonster züchten, was die Langzeitmotivation aufrechterhält.

Die Tücken der Kämpfe

Etwas mehr Tiefe hätten dagegen die Kämpfe vertragen können. In den Konfrontationen steuert ihr lediglich euren Helden direkt und befehlt eurem Monster den Einsatz von Spezialattacken, alles andere macht euer Monsterbegleiter selbst. Das Kampfsystem basiert auf einem sehr simplen Stein-Schere-Papier-Prinzip: Kraft schlägt Technik, Technik triumphiert über Geschwindigkeit und die sticht wiederum Kraft aus. Greift ihr gleichzeitig mit eurem Monster mit einem effektiven Kampfstil an, kommt es zu einer starken Partnerattacke. Im Kampf sammelt ihr außerdem Bindungspunkte, die ihr für Fertigkeiten sowie für die Möglichkeit braucht, auf eurem Monster zu reiten und somit als Doppelgespann zu kämpfen. Gelegentlich kommt auch zu einem Kräftemessen mit eurem Widersacher, bei dem ihr einfach nur die richtige Taste schnell hämmern oder das Schiebepad im Kreis drehen müsst. Das ist alles sehr schnell verinnerlicht, wird auf der anderen Seite aber schon nach einigen Stunden ziemlich eintönig.

Die Auswahl der Waffen

Für eure Bewaffnung habt ihr in *Stories* die Wahl zwischen vier verschiedenen Kategorien: Großschwerter, Hämmer, Schwert und Schild sowie Jagdhörner. Waffen und Rüstungen fertigen euch Schmiede im Austausch gegen Geld und von Monstern erbeutetem Material an. Wie in anderen *Monster Hunter*-Spielen sind die Ausrüstungssets den dazugehörigen Monstern nachempfunden und sehen richtig schick aus. Cooles, wenn auch makaberes Detail: Wenn ihr ein Waffenset passend zu eurem Monsterbegleiter nutzt, erhaltet ihr einen Synergiebonus im Kampf.

Trotz der monotonen Kämpfe und einiger anderen Mankos (etwa furchtbar einfallslose Nebenquests) macht *Monster Hunter Stories* sowohl als Einstiegsspiel in das *Monster Hunter*-Universum als auch allgemein als Rollenspiel auf dem 3DS eine gute Figur. **Viktor Eippert**

Ihr könnt jdes eurer Monster in der Spielwelt auch reiten. Außerdem verfügen die Monster über Fähigkeiten wie das Zertrümmern von Felsen oder Schwimmen.

Die Erkundung des abwechslungsreichen Spielwelt zählt zu den größten Pluspunkten von *Monster Hunter Stories*.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Nicht nur für *Monster Hunter*-Fans ein feines Rollenspiel-Abenteuer.“

Ich habe bereits einige Jahre mit dem Gedanken gespielt, mich an einem *Monster Hunter* zu versuchen. Letztlich entschied ich mich aufgrund der Einstiegshürde dann aber doch immer dagegen. Somit zähle ich genau zur Hauptzielgruppe von *Stories* und habe die Gelegenheit beim Schopf gepackt. Siehe da: Ich hatte richtig Spaß, die interessante Spielwelt zu erforschen und die vielen einzigartigen Monster zum ersten Mal zu bezwingen. Zumal Präsentation und Grafik für 3DS-Verhältnisse richtig klasse sind. Schade nur, dass *Stories* nicht in allen Belangen dieses hohe Niveau erreicht und es daher im harten Genre-Wettbewerb auf dem 3DS nur in die zweite Liga schafft. Trotzdem: Für Rollenspiel-Fans und als Einstieg in die Reihe ist *Stories* einen Blick wert.

Monster Hunter Stories

Termin: 08. September 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Marvelous
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Mit fantastisch aufgelösten Texturen braucht ihr nicht zu rechnen, doch davon abgesehen gehört *Monster Hunter Stories* auf dem 3DS in Bewegung ganz klar zur grafischen Oberklasse – vor allem in 3D.

SOUND 8
Sprache/Text: Fantasiesprache/Deutsch
Die Figuren brabbeln in einer putzigen Fantasiesprache, Musik und Soundeffekte sind durchweg gut.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Dank der rundenbasierten Kämpfe ist die Steuerung weniger umständlich als in den Hauptspielen. Am leichtesten geht die Bedienung über den Touchscreen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Abenteurer können über 100 Monster züchten und die abwechslungsreiche Welt für viele Stunden erkunden.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler lokal:** 2
Ihr könnt andere Spieler lokal und online zu einem Rider-Duell herausfordern.

AMIIBO 5
Durch das Scannen von Amiibo erhaltet ihr zufällige Gebrauchsgegenstände und Rohstoffe. Recht nützlich, aber kaum der Rede wert.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele unterschiedliche Monster
- ✚ Schöne, abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Tolle Grafik, gute Präsentation
- ✚ Motivierende Monster-Sammlerei
- ➖ Einfallslose Nebenquests
- ➖ Kämpfe auf Dauer arg monoton

WERTUNG/FAZIT

78

„Sehr schickes, spaßiges JRPG, das *Monster Hunter* mit *Pokémon* kombiniert.“

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Lego Worlds* schöpft sein immenses Potenzial nicht aus.“

Allerdings wäre es auch ungemein viel, eigentlich viel zu viel Arbeit gewesen, ein ganzes Universum mit sinnvollen, sich nicht wiederholenden Aufgaben zu füllen. Das Resultat ist eher eine Art *No Man's Sky* im Lego-Gewand, das aber immerhin mit einem umfangreichen Editor aufwartet, auch wenn Feinheiten wie etwa Strom- und Verbrauchskreisläufe nicht existieren. Selbst als Kind hätte ich nach einiger Zeit den Controller beiseite gelegt und lieber per Hand und ganz analog Plastikstücke aneinandergesteckt, obwohl ich in der Realität nur einen Bruchteil der Steinmenge aus dem Spiel besaß. Übrigens: Beim Spielen im Koop-Modus muss jeder Teilnehmer seine Figur entweder mit zwei Joy-Cons in der Hand oder mit einem Pro-Controller steuern.

Lego Worlds

Termin: 07. September 2017
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: Traveller's Tale
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Farbenfrohe Umgebungen und liebevoll zusammengesetzte Lego-Gebilde, aber auch viel leere Fläche. Die Animationen sind wie gewohnt charmant.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Keine der Melodien bleibt hängen, zweckmäßig ist der Hintergrund-Sound aber allemal.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Zwar haben sich die Entwickler bemüht, die Bedienung der zahlreichen Werkzeuge möglichst simpel zu gestalten, das ist aber nicht vollständig gelungen. Mit zahlreichen Untermenüs und einer manchmal eigenwilligen Kamera fallen die Übersicht und das Bauen gelegentlich schwer.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Beim Abenteuermodus ist rasch die Luft raus, da sich die Aufgaben wiederholen.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Im Team ist *Lego Worlds* etwas unterhaltsamer, aber immer noch nicht vergleichbar mit den regulären Vertretern der Reihe.

PRO / CONTRA
- ➕ Zahlreiche Bauteile
- ➕ Mit Koop-Modus
- ➕ Farbenfrohe, hübsche Planeten
- ➕ Typischer Lego-Humor
- ➖ Keine vergleichbare Physik wie in *Minecraft*
- ➖ Ein paar Bugs
- ➖ Bauen ist umständlich
- ➖ Aufgaben wiederholen sich rasch

WERTUNG/FAZIT

„Ambitionierter Baukasten mit mittelmäßiger Bedienung und ödem Story-Modus.“

64

Die zufällig gestalteten Welten sind aufgrund der liebevollen Dekoelemente hübsch anzusehen.

LEGO WORLDS

Action-Adventure So viele Klötzchen, dass euch beinahe schwindelig wird: In *Lego Worlds* bereist ihr eine Galaxie aus Plastik.

Die Entwickler bei TT Games kopieren in *Lego Worlds* das Spiel, welches wie kein zweites auf dem Zusammenbauen farbiger Blöcke basiert: *Minecraft*. Das Ergebnis kann mit Notchs Geniestreich nicht mithalten und auch der Großteil der restlichen *Lego*-Spiele hängt *Worlds* ab.

Lego im Weltall

Das Prinzip hinter *Lego Worlds* klingt verlockend und nach der bodenlosen Spielzeugkiste, die man sich als Kind gewünscht hat: Ihr bereist zufällig generierte Planeten voller unterschiedlicher Klimazonen und Themen (Piraten, Sumpf, Urzeit …) und sammelt Bauteile, mit denen ihr eine eigene Welt ganz nach euren Wünschen erschafft. In der Praxis jedoch wiederholen sich die Aufgaben im Abenteuermodus immer und immer wieder: Besiegt Gegner, färbt einen Gegenstand, baut etwas. Die Belohnung sind Studs (die Währung in allen *Lego*-Spielen) und goldene Legosteine, mit denen ihr euer Raumschiff füttert. Habt ihr genug goldenen Treibstoff, geht das Spiel auf dem nächsten Planeten von vorne los. Das weckt unangenehme Erinnerungen an den spektakulären, zufallsgenerierten Reinfall *No Man's Sky*. Aber immerhin dürft ihr selbst, genau wie in *Minecraft*, kreativ werden. Neben dem Abenteuermodus erwartet euch ein Baumodus, in dem ihr mit diversen Werkzeugen Häuser, Felder, Berge, Kliniken, Flughäfen, Schiffsfriedhöfe und alles, was euch sonst noch einfällt, zusammensteckt. Habt ihr im Abenteuermodus gewisse Objekte gescannt, könnt ihr diese ebenfalls im Kreativmodus einsetzen. Die Handhabung der Werkzeuge und der unzähligen Einzelteile ist allerdings denkbar umständlich und das Errichten beeindruckender Bauten zeitintensiv und kompliziert. Gerade junge Baumeister werden an dieser Stelle leicht überfordert von den schieren Möglichkeiten des gewaltigen Editors. Gute Abhilfe: Mit einem Freund oder Elternteil darf man dank Koop-Modus auf Knopfdruck im Team basteln oder Abenteuer erleben. Die werden jedoch manchmal von Glitches und Bugs beeinträchtigt, wenn euch etwa Questgeber ignorieren oder die Kollisionsabfrage mit Oberflächen nicht stimmt. Im direkten Vergleich beider Titel ist *Minecraft* auf jeden Fall die bessere Wahl. ■ **Katharina Reuß**

Was sich die Figuren von euch wünschen, erscheint in einer Gedankenblase über deren Kopf.

Das Erbauen eigener Welten ist ein zeitintensives und komplexes Unterfangen. Bringt Geduld mit!

Entscheidungen haben Einfluss auf den Verlauf der Story. Überlegt also gut, was ihr sagt.

MINECRAFT: STORY MODE

Adventure Die ganze erste Staffel in einem Paket: Telltales *Minecraft*-Adventure gibt es jetzt auch auf Nintendo Switch.

Ursprünglich waren fünf Folgen des Adventures *Minecraft: Story Mode* geplant. Allerdings entpuppte sich das Abenteuer als so erfolgreich, dass die Entwickler prompt entschieden, drei weitere Episoden dranzuhängen. Inzwischen sind alle acht Folgen der ersten Staffel erschienen (Staffel zwei ist noch nicht abgeschlossen) und auf der Switch als Komplettpaket erhältlich. Die ersten fünf Episoden könnt ihr in beliebiger Reihenfolge abschließen. Das chronologische Abarbeiten ist natürlich empfehlenswerter, da dann Entscheidungen der letzten Folge berücksichtigt werden. Die drei Bonuskapitel hingegen erfordern, dass ihr das Ende der fünften Episode erlebt habt. Solltet ihr bereits Erfahrung mit Telltale-Adventures gesammelt haben, erwarten euch keine Überraschungen. Die meiste Zeit beschäftigt ihr euch mit simplen Rätseln, lest zahlreiche Dialoge und trefft die eine oder andere Entscheidung. *Minecraft: Story Mode* richtet sich an eine junge Zielgruppe und bietet dementsprechend (meist) harmlose Action, geflucht wird jedoch überraschend viel für ein Kinderspiel.

Der Orden des Steins

Die Geschichte dreht sich um Jesse und seine Freunde, die versuchen, die Welt vor der Vernichtung durch ein Monster zu retten. Dazu müssen sie ein Team aus legendären Helden aufsuchen und vereinen. Von einigen amüsanten Momenten abgesehen plätschert die Handlung langweilig vor sich hin, trotz guter Synchronisation ziehen sich die Gespräche wie Kaugummi. Auch wenn der *Minecraft*-Charme gut eingefangen wurde, gibt es optisch Verbesserungsbedarf, ab und zu stören etwa flimmernde Kanten. Ärgerlich, dass das komplett mit deutschen Texten versehene Spiel nach wie vor eine Menge falsch übersetzten Dialog in Episode zwei aufweist. Bei der Portierung auf die Switch hat man offensichtlich keinen Gedanken daran verschwendet, bestehende Fehler auszubessern. Zwar versteht man die einfache Story auch ohne *Minecraft*-Expertise, allerdings macht das Setting einen großen Teil des Reizes aus und viele Anspielungen und Witze fallen ohne Kenntnisse der Vorlage flach. *Story Mode* ist im umfangreichen Telltale-Adventure-Portfolio einer der schwächsten Vertreter. **Katharina Reuß**

Mit simplen Tasteneingaben besteht ihr Quick-Time-Events wie etwa diesen Kampf gegen einen Ghast.

Ellegaard redet eine Weile, als hätte ihren Text ein Computerprogramm übersetzt. War vielleicht auch so!

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Story Mode* hat seine Momente, doch dazwischen liegt eine Menge Langeweile."

Da sich *Minecraft: Story Mode* an eine jüngere Zielgruppe richtet, sterben die Figuren hier nicht wie die Fliegen – ganz anders als bei den Reihen *Game of Thrones* und *The Walking Dead*. Aber ohne die virtuelle Guillotine sausen zu lassen kann Telltale anscheinend keine Spannung aufbauen, so ist ein dramatischer Höhepunkt auch in diesem Spiel der Tod eines Charakters. *Story Mode* dümpelt ansonsten kraftlos durch eine dünne Standard-Adventure-Story, in der zwar viel geflucht wird, der Spieler aber selten das Gefühl hat, dass die Bedrohung durch das Wither-Monster ernst ist. Die Figuren inklusive Held Jesse sind altbekannte Pappkameraden aus der Klischeekiste, immerhin kommt die Gruppe dennoch sympathisch rüber.

Minecraft: Story Mode

Termin: 25. August 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Telltale
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Meistens sauber und flüssig, allerdings kommt es des Öfteren zu hässlichem Kantenflimmern. Die Mimik der Figuren wird – wenig überraschend – vom minimalistischen Stil eingeschränkt.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die fröhliche Musik geht ins Ohr, ohne aufdringlich zu sein, die englischen Sprecher machen einen professionellen Job.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Besondere Switch-Features werden von diesem reinrassigen Port der restlichen Konsolenversionen nicht genutzt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Das seichte Spielprinzip ist nicht sonderlich anspruchsvoll; gelegentlich lockern Quick-Time-Events das Geschehen auf. Es gibt viel zu lesen und zu lauschen, die Figuren sind sehr redefreudig. Das Crafting aus dem Original-*Minecraft* existiert in einer abgewandelten, einfacheren Form. Der Wiederspielwert ist in Ordnung.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Einfaches Spielprinzip passend zur Zielgruppe
- ✚ Nette Anspielungen an das Originalspiel
- ✚ Recht humorvoll
- ✚ Charmante Klötzchenoptik
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Übersetzungsfehler
- ➖➖ Viele Klischees
- ➖➖ Story plätschert vor sich hin

WERTUNG/FAZIT

68

„Mittelmäßiges Telltale-Werk für Minecraftler und junge Adventure-Freunde"

NINTENDO CLASSIC MINI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

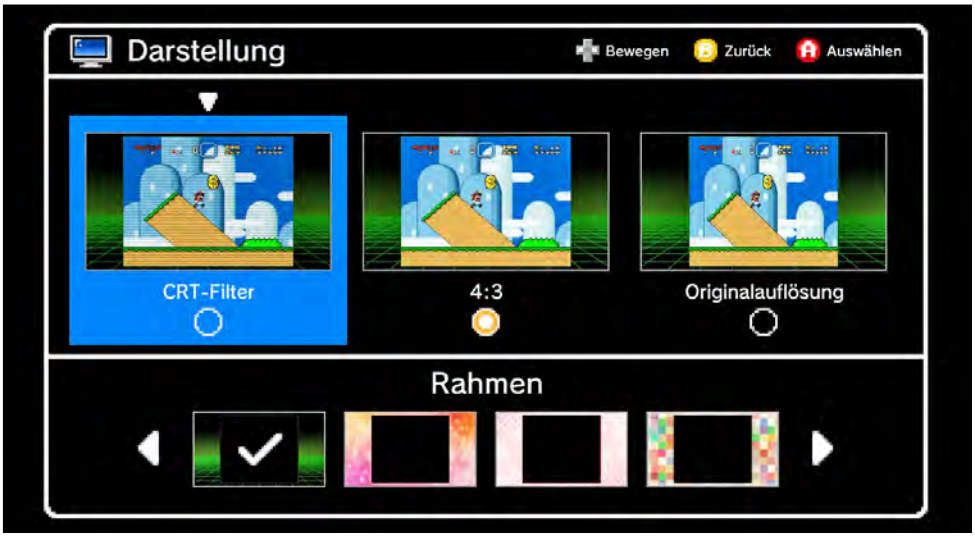
Hardware Auch der diesjährige Herbst steht bei Nintendo-Fans ganz im Zeichen der Retro-Kultur. Mit dem SNES Mini geht Nintendos Serie der Konsolen-Neuauflagen in die nächste Runde.

Im Gegensatz zum Mini NES liegen der SNES-Neuauflage gleich zwei Controller bei, dafür zahlt ihr ein paar Euro mehr. Ein Netzgerät fehlt aber auch diesmal wieder.

Nintendo hat es wieder getan! Nach dem Release des Mini NES vor knapp einem Jahr wurden die Rufe unter Fans nach einer Neuauflage Nintendos zweiter Heimkonsole schnell laut. Offensichtlich sind diese Wünsche nicht an den Japanern vorbei gegangen (oder das Mini SNES war ohnehin schon geplant), denn nun haben wir es also, das Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System, so der volle Name der Retro-Neuauflage. Neben dem bereits bewährten Konzept, auf eine kleine, aber feine Auswahl der besten Konsolen-Titel zu setzen, hat Nintendo diesmal ein paar Dinge anders gemacht.

Nicht mehr kurz angebunden

Die größte Neuerung betrifft die dem hübschen Karton beigelegten Controller. Von diesen findet ihr nun gleich zwei vor. Ihr müsst also kein zusätzliches Eingabegerät mehr erwerben, um in den Mehrspieler-Genuss von Titeln wie *Super Mario Kart* oder *Super Street Fighter II Turbo* zu kommen. Dafür wurde aber auch deutlich an der Preisschraube gedreht: Rund 100 Euro müsst ihr für das SNES Mini auf den Tisch legen, falls ihr überhaupt eines auf dem regulären Weg ergattern könnt. Wie schon beim NES Mini waren die Konsolen zum Vorbestellen in Onlineshops nämlich wieder nach kurzer Zeit vergriffen. Aus



Wie auch schon beim NES Mini dürft ihr zwischen der Original-Auflösung, einer 4:3-Auflösung und dem CRT-Filter sowie diversen Rahmen auswählen. ➧

einem anderen Fehler hat Nintendo dafür zumindest teilweise gelernt: Die Controller-Kabel sind deutlich länger geworden. Damit habt ihr zwar mehr Freiheit bei der Platzierung der Konsole im heimischen Wohnzimmer als beim NES Mini, zu kurz fallen sie aber immer noch aus. Ein Netzgerät für die Stromversorgung fehlt zudem nach wie vor. Entweder greift ihr hier auf ein Micro-USB-Ladegerät eines Smartphones oder Tablets zurück oder ihr investiert nochmal ein paar extra Euros. Angesichts der günstigen Produktionskosten dieser Netzgeräte eine unnötige Entscheidung Nintendos.

Kleine, aber feine Spielauswahl

Beim Rest hat sich zum Glück nicht viel getan. Wie schon vor einem Jahr setzt Nintendo auf eine deutlich verkleinerte Variante der ursprünglichen Konsole, die locker auf einer durchschnittlichen Handfläche Platz findet. Bei den Controllern handelt es sich fast um eins-zu-eins-Nachbauten der original SNES-Gamepads. Das Benutzerinterface ist schlicht und nutzungsorientiert und verzichtet auf unnötige Spielereien. Neben der Sprache wählt ihr aus verschiedenen Bildschirmauflösungen und einem optionalen Filter sowie verschiedenen Rahmen, um das Bild heutzutage gängiger 16:9-Bildschirme mit den Spielen im veralteten 4:3-Format zu füllen. Bei den vorinstallierten Spielen setzt Nintendo auf eine Auswahl von 20 beliebten und erfolgreichen Titeln und zusätzlich *Star Fox 2*, dass zwar Mitte der 90er Jahre fertig entwickelt, aber bisher niemals offiziell veröffentlicht wurde. Klassiker aus Big Ns Eigenproduktion wie *Super Mario World*, *Super Metroid* und *Zelda: A Link to the Past* gehören gleichermaßen zum Portfolio wie Drittherstellertitel, beispielsweise *Final Fantasy III* (inzwischen als *Final Fantasy VI* bekannt) und *Secret of Mana*. Ganz neu ist die Rewind-Funktion, mit der ihr den Spielverlauf um eine bestimmte Zeit zurückdreht. Bei zeitintensiven Titeln wie *Super Mario RPG* könnt ihr die Zeit deutlich länger zurückdrehen als bei kurzweiligen Titeln wie *Super Mario World*. Das eröffnet euch die Möglichkeit, Fehler auszubügeln oder verpasste Items doch noch einzusammeln. Pro Spiel stehen euch wie schon beim Mini NES vier Speicherplätze zur Verfügung. Das ermöglicht beispielsweise in einer Familie, die die Konsole gemeinsam nutzt, jedem einen eigenen Spielstand.

Und nächstes Jahr?

Die komplette Spielauswahl findet ihr auf der nächsten Seite, außerdem eine kurze Info zu jedem Titel und unsere Wertung. Wenn ihr kein Mini SNES ergattern könnt oder euch einfach nur das Geld sparen möchtet, solltet ihr auf Seite 91 blättern, dort verlosen wir nämlich eine der begehrten Konsolen. Wie schon beim Mini NES gelten dieses Jahr erneut drei Grundsätze: Die Retro-Neuauflage sollte auf der Wunschliste aller stehen, die mit den installierten Titeln noch nie in Berührung gekommen sind, denn darunter befinden sich einige Perlen der Videospielgeschichte. Auch Sammler sollten möglicht schnell zugreifen, denn Nintendo stellt erneut nur eine begrenzte Anzahl an Geräten her und beendet danach die Produktion. Zweitens vermissen wir trotz der Auswahl von insgesamt 21 Titeln so einige Spiele. Exemplarisch seien hier nur *Donkey Kong Country 2* und *3* genannt. Und drittens: Kommt nächstes Jahr das N64 Mini? Auch auf Nintendos damals revolutionärer 64-Bit-Plattform sind im Laufe ihrer Lebenszeit zahlreiche geniale Titel erschienen, die eine Neuauflage auf jeden Fall wert sind. Und wie genial wären neuwertige N64-Controller ohne ausgeleierte Analog-Sticks? Wir blicken deswegen voller Hoffnung auf den Herbst 2018. Bis dahin vertreiben wir uns die Zeit mit *Super Mario World*, *Super Metroid* und Co. **Johannes Gehrling**

Dank Rewind-Funktion könnt ihr je nach Spiel einige Sekunden bis zu ein paar Minuten zurückspulen und somit Fehler ausbügeln oder verpasste Items einsammeln.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Tolle Neuauflage einer tollen Konsole mit ebenso tollen Spielen. Einfach toll, oder?“

Zugegeben, nicht alles am Mini SNES ist wirklich toll. Die Verfügbarkeit ist wie schon beim letztjährigen Mini NES ein Graus, zudem nervt das völlig unnötig fehlende Netzgerät ungemein. Aus den viel zu kurzen Controller-Kabeln hat Nintendo aber zum Glück gelernt. Außerdem kann ich meine Freunde oder Kollegen direkt zu einer Runde *Mario Kart* herausfordern, ohne noch einen zusätzlichen Controller besorgen zu müssen. Und am allerwichtigsten: Die besten Super-Nintendo-Spiele sind fast alle da! Ganz ohne Cartridge-Auspusten und Bildschirmfehler durch Alterserscheinungen meines original SNES kann ich mich in die wunderbaren Welten von *Super Metroid*, *Super Mario World* und *Donkey Kong Country* stürzen. Und darauf kommt es ja schließlich auch an, denn die schönste und beste Hardware bleibt nutzlos, wenn man auf ihr keine tollen Spiele erleben kann. Jetzt warte ich nur noch sehnsüchtig auf die Neuauflage meiner liebsten Konsole aller Zeiten: Das Nintendo 64.

Nintendo Classic Mini: SNES

Termin: 29. September 2017
Hersteller: Nintendo
Lizenzgeber: Diverse
Empfohlenes Alter: ab 12 Jahren
Preis: ca. 100 Euro

PREIS/LEISTUNG

100 Euro sind die 21 vorinstallierten Titel absolut wert. Zudem gibt's gleich zwei Controller für Mehrspieler-Sessions. Günstiger auf legalem Weg kaum zu bekommen.

PRO / CONTRA

- ✚ 21 verschiedene Klassiker
- ✚ Qualitativ sehr hochwertig
- ✚ Praktische Rewind-Funktion
- ✚ Erstmals *Star Fox 2*
- ✚ Zwei Controller im Lieferumfang
- ➖ Controllerkabel immer noch zu kurz
- ➖ Netzgerät nicht enthalten
- ➖ Stark begrenzte Verfügbarkeit

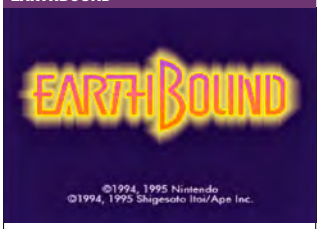
CONTRA III: THE ALIEN WARS

Ein knallhartes, ultra-schweres 2D-Action-Feuerwerk, welches auch 25 Jahre nach dem Release noch richtig fetzt, vor allem im Koop.

DONKEY KONG COUNTRY

Ein typischer Rare-Klassiker der 90er Jahre, der noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Die beiden Nachfolger fehlen auf dem Mini SNES.

EARTHBOUND



Erst vor kurzer Zeit erschien das Spiel erstmals offiziell in Deutschland. Leider ist der Rollenspiel-Spaß nicht allzu gut gealtert.

FINAL FANTASY III

Im Zwiefelsfall greifen wir lieber zum sehr gut gemachten DS-Remake, das Japano-RPG macht aber auch heute noch richtig viel Spaß.

F-ZERO

Ein Fall von „eigentlich gut gemacht, von den Nachfolgern aber übertroffen". Immerhin, das Geschwindigkeitsgefühl passt noch.

KIRBY SUPER STAR

Eines der besten *Kirby*-Spiele überhaupt: Kunterbunt, abwechslungsreich, relativ umfangreich und einfach durch und durch spaßig.

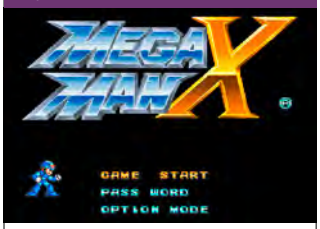
KIRBY'S DREAM COURSE

Nicht ganz so gut wie das andere Knuddelknödel-Abenteuer an Bord, aber nichtsdestoweniger ein guter Spaßvertreib für Zwischendurch.

TLOZ: A LINK TO THE PAST

Eines der bekanntesten und beliebtesten *Zelda*-Spiele. Bekam auf dem 3DS einen Quasi-Nachfolger. 26 Jahre alt, aber immer noch super.

MEGA MAN X



Die *X*-Subserie gilt bis heute als Sternstunde der *Mega Man*-Geschichte. Ein ebenso anspruchsvolles wie genial gemachtes Jump & Shoot!

SECRET OF MANA

Alleine ist *Secret of Mana* bereits ein sehr gutes Action-RPG. Mit einem Mitspieler aber wird es zu einem der besten Koop-Spiele des Geräts.

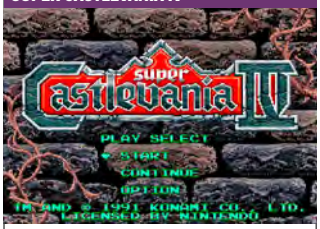
STAR FOX

Seinerzeit dank 3D-Grafik revolutionär, fühlt sich *Star Fox* heutzutage altbacken an und die Grafik verwirrt eher statt zu beeindrucken.

STREET FIGHTER II TURBO

Ein toller Kampfspaß, welcher für viele Stunden unterhält, so man gewillt ist, sich in das Kampfsystem einzuarbeiten und gute Reflexe hat.

SUPER CASTLEVANIA IV



Einer der letzten Titel, der noch der deutlich Action-lastigeren Machart der *Castlevania*-Reihe folgte, und ein verdienter Klassiker.

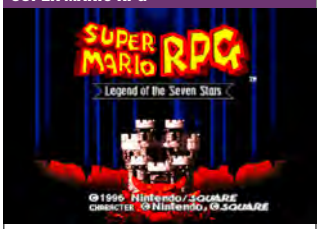
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Das SNES war nicht dafür bekannt, nur Gelegenheitsspieler zu bedienen. Capcoms Grusel-Action-Hüpfer ist brüllend schwer, aber super.

SUPER MARIO KART

1992 legte Nintendo den Grundstein der erfolgreichen Serie. Der erste Teil kann gegen moderne Ableger leider kaum mehr bestehen.

SUPER MARIO RPG



Paper Mario machte Mario-RPGs richtig populär. Der inoffizielle SNES-Vorgänger besticht aber mit ebenso viel Charme und Abwechslung.

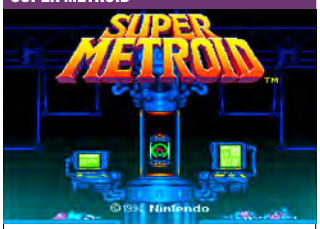
SUPER MARIO WORLD

Bis heute ist *Super Mario World* eines der besten *Mario*-Spiele und gleichzeitig einer der besten Genre-Vertreter, zudem super gealtert!

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Super Mario World 2 stellte erstmals den grünen Knuddelsaurier ins Rampenlicht – und erfreut Mario-Fans bis heute wie schon damals.

SUPER METROID



Kaum ein Spiel ist so gut gealtert wie *Super Metroid*. Samus' SNES-Ausflug ist eines der Highlights der Mini-Retro-Neuauflage.

SUPER PUNCH-OUT II

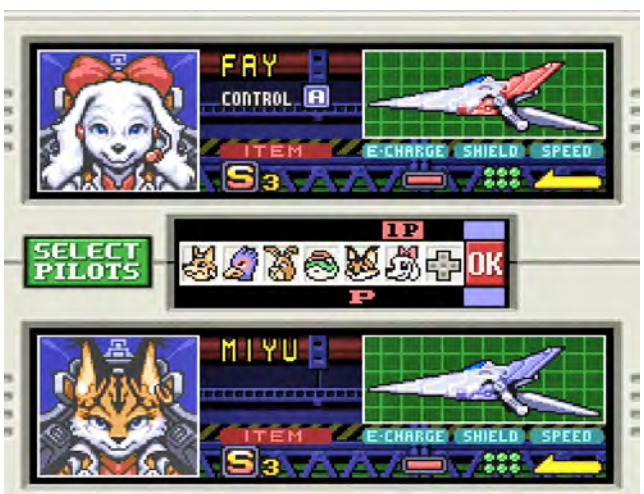
Noch besser als der NES-Vorgänger, erfordert das Boxspiel, dass wir perfekte Reflexe beweisen, um im Ring zu bestehen. Macht Spaß!

Aufgrund von Leaks fast fertiggestellter Prototypen geistert *Star Fox 2* schon viele Jahre durchs Netz. Das allererste Mal dürfen wir den Titelscreen aber ganz offiziell sehen!

STAR FOX 2

Action Hat ja nur schlappe 21 Jahre gedauert: Der Nachfolger zu *Star Fox* feiert auf dem SNES Mini seine reichlich verspätete Weltpremiere!

Man kann keinen Artikel zum Release von *Star Fox 2* schreiben, ohne kurz auf dessen lange Vorgeschichte einzugehen. Ursprünglich hätte es nämlich bereits 1996 erscheinen sollen, wurde jedoch aufgrund des nahenden Releases des N64 und der Aussicht auf *Star Fox 64* nur Wochen vor dem Erscheinungstermin gecancelt – obwohl es vollkommen fertig entwickelt war. Viele Elemente des Spiels – laut Shigeru Miyamoto knapp 30 Prozent – flossen in den N64-Nachfolger ein. Das SNES-Abenteuer verschwand aber, bis auf fast fertige Versionen, die irgendwann online leakten, in irgendwelchen Schubladen in Kyoto. Nun aber ist es da – und bringt gleich eine Enttäuschung mit sich: Der kompetitive Mehrspielermodus, welcher anno dazumal sogar in Demos spielbar war, ist in dieser Version des Abenteuers nicht mehr enthalten, wie der Vorgänger kann es nur alleine gespielt werden. Schade! Aber sonst gibt es viele Unterschiede zum ersten Teil. Ganz klassisch sind neue Figuren mit an Bord und die Technik wurde verbessert. Wesentlich ungewöhnlicher ist die Struktur des Spiels: Die lineare Levelabfolge ist Geschichte, stattdessen wählen wir auf einer Echtzeit-Map unsere Ziele an, während unsere Feinde daran arbeiten, den Planeten Corneria zu zerstören. Wir müssen genau abwägen, welche Missionen wir annehmen und rechtzeitig auf feindliche Attacken reagieren, um Schaden an Corneria zu vermeiden – oder es heißt „Game Over". Eine interessante Idee, die jedoch viel Stress und Hektik in den Spielablauf bringt – kann man mögen, muss man aber nicht. Keinen Spaß hatten wir auf jeden Fall mit den Boden-Missionen, die sich furchtbar schlecht steuern. Neu mit an Bord sind zudem Freeroaming-Abschnitte, wie man sie aus fast allen Nachfolgern kennt, als offene Gebiete, in denen wir frei die Richtung ändern können. Übrigens ist Fox McCloud nun nicht mehr die einzige steuerbare Spielfigur, wir können stets zwei Mitglieder der sechsköpfigen Crew wählen und zwischen diesen wechseln. Die verschiedenen Recken kommen sogar mit unterschiedlichen Statuswerten und Attacken daher. Alles sehr nett, allerdings merkt man dem Titel sein Alter zu jedem Zeitpunkt an. Die Grafik, obwohl besser und flüssiger als im Vorgänger, ist noch immer ein gleichförmiger Pixelbrei, gerade in den Bodenmissionen. Die Steuerung ist zudem generell reichlich hakelig. Keine Frage: Es ist schön, dass das Spiel endlich erscheint und jeder Nintendo-Fan sollte es auch mal ausprobiert haben; allerdings weniger, weil es so gut ist, sondern des Spiele-historischen Faktors wegen. **Lukas Schmid**



Das bekannte Heldenraster wird um die beiden neuen Recken Fay und Miyu erweitert. Die beiden Damen traten in keinem der veröffentlichten Nachfolger erneut auf.

In bestimmten Situationen verwandelt sich unser Arwing in einen Walker. Die Bodenabschnitte, die es so ähnlich auch in *Zero* gibt, steuern sich aber grausig.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Was lange währt, ist zwar noch immer gut, aber ähnlich schlecht gealtert wie Teil 1."

Nur, weil ein Spiel noch nie veröffentlicht wurde, bleibt natürlich die Zeit nicht stehen, und der Zahn selbiger hat in den 21 Jahren seit dem ursprünglich geplanten Releasetermin natürlich ordentlich genagt. Im Vergleich mit den besseren Serien-Ablegern der folgenden Jahre, speziell *Star Fox 64*/*Lylat Wars*, kann *Star Fox 2* nicht mithalten. Ich halte es den Entwicklern aber zugute, dass sie nicht einfach eins zu eins das Konzept des SNES-Erstlings kopiert und bloß um neue Figuren und eine verbesserte Technik angereichert haben, sondern mit der Echtzeit-Map, den Freeroaming-Missionen und den Walker-Abschnitten auch spielerisch neue Wegen gehen – wie gut diese Elemente umgesetzt sind, ist natürlich wieder eine andere Sache. Mir gefällt das Konzept des Erstlings auf jeden Fall besser.

Star Fox 2

PRO / CONTRA

- ✚ Interessantes Echtzeit-Gameplay
- ✚ Bessere Technik als in *Star Fox 1*
- ✚ Zahlreiche „neue" Gameplay-Ideen
- ✚ Frische Helden für das Star-Fox-Team
- ✖ Fehlender Mehrspielermodus
- ✖ Teils einstellige Bildwiederholungsrate
- ✖ Fummelige Steuerung
- ✖ Wird teilweise zu hektisch

FAZIT

„Auch, wenn es erst im Jahre 2017 seine Weltpremiere feiert, ist es ein 21 Jahre altes Spiel, das vor allem nostalgischen Wert hat."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

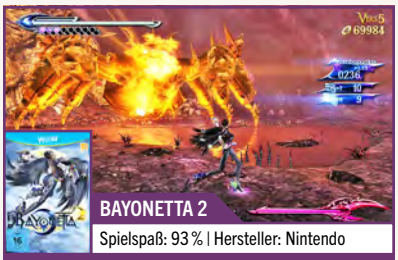
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

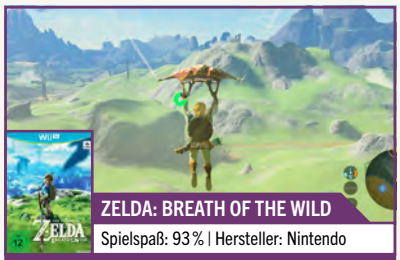
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD

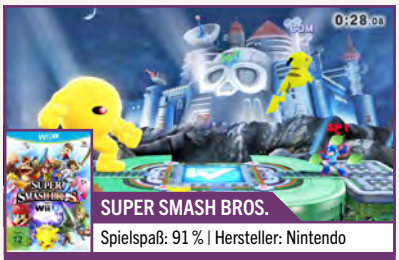
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

CAVE STORY+

Der Jump&Run-Klassiker wurde beinahe schon auf allen Plattformen veröffentlicht – nun war auch die Switch dran. Spaß macht der Hüpfer immer noch.

Stets aktuell: Die 40 besten Wii-U-Spiele

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 10 besten Switch-Spiele

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Nintendo

NEU Cave Story+
Test (09/17): 82 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nicalis

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie I Hersteller: NIS America

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner Bos.

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure I Hersteller: Mojang

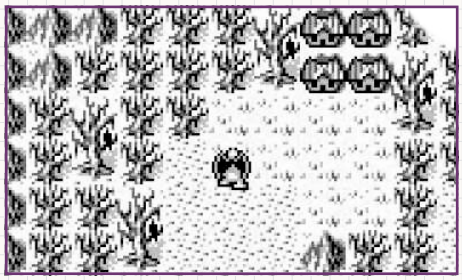
Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Sega

Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Schade: Nur knapp die Hälfte von euch ist in unsere Helikopter-Falle aus der letzten Ausgabe getappt ;-) Tatsächlich handelte es sich nicht um den Klassiker *Choplifter*.



Helikopter, Action, Retrospiel – ganz klar, das musste doch *Choplifter* sein? Nein, das war fies von uns: Es handelte sich um *Fort Apocalypse* von 1982, das seinerzeit Shooter- und Geschicklichkeitsfans auf dem Atari und dem C64 erfreute. Natürlich habt ihr aber trotzdem gleich mehrfach die richtige Antwort gegeben, weil ihr es halt draufhabt. Unser nächster gesuchter Titel stammt vom Game Boy und gilt dort als ein Dark-Fantasy-Geheimtipp. Außergewöhnlich ist vor allem das duale Gameplay: Die Oberwelt durchstreift ihr in klassischer Rollenspiel-Vogelperspektive, die Levels der Kampagne präsentieren sich dagegen als actiongeladene Sidescroll-Plattformer. Nachfolger gab es unter anderem für das SNES.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Die ukrainische Softwareschmiede 4A Games ist vor allem für ein Spiel bekannt: *Metro*. Genauer gesagt: die Metro-Serie, bestehend aus *Metro 2033* und *Metro: Last Light*. Nun folgt der dritte und ambitionierteste Teil des Horror-Shooters für PC, Xbox und PS4.

Basierend auf den gleichnamigen Gluchowski-Romanen, dreht sich die *Metro*-Handlung um das Leben von Artjom. Der junge Mann hat 2013 das Ende der Welt in einem Atomkrieg erlebt und ist zusammen mit anderen Überlebenden in die U-Bahn-Stationen von Moskau geflüchtet. Dort lebt Artjom seitdem in einer verstrahlten, postapokalyptischen Welt. Nach seinen verstörenden Erlebnissen in den atmosphärischen, packenden Horror-Shootern *Metro 2033* und *Last Light* wollen er und seine Frau sich nun in *Metro Exodus* zu einer Lokomotive durchschlagen, die nach Osten unterwegs ist. Hier möchten sie ein neues Leben beginnen, weit weg von Moskau und seinen Monstern. Besonders spannend: Die Handlung des Open-World-Survival/Horror-Shooter-Mischlings erstreckt sich über ein ganzes Jahr Ingame-Spielzeit.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

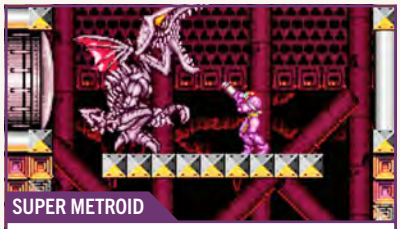
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

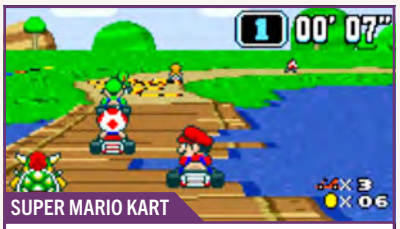
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

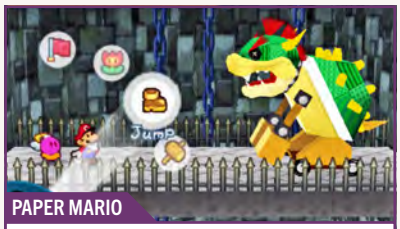
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SONIC MANIA

Fans des blauen Igels lechtzen schon seit vielen Jahren nach einem guten 2D-Ableger. *Sonic Mania* ist Segas Antwort auf der Flehen und außerdem richtig gut geworden!

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Switch

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

Gonner
Test (08/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Art in Heart

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

NEU Infinite Minigolf
Test (09/17): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Zen Studios

Kamiko
Test (06/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Flyhigh Works

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

NEU Overcooked: Special Edition
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Team 17

NEU Retro City Rampage DX
Test (09/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Sonic Mania
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

VOEZ
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

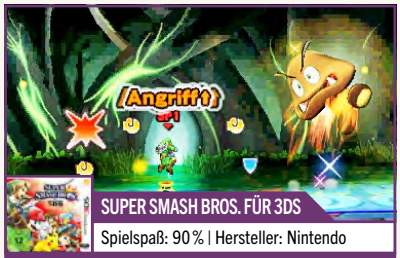
(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

- **Professor Layton und die Maske der Wunder**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Hatsune Miku: Project Mirai DX**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

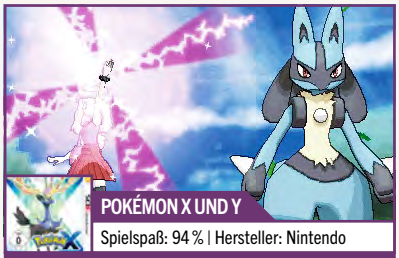
RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

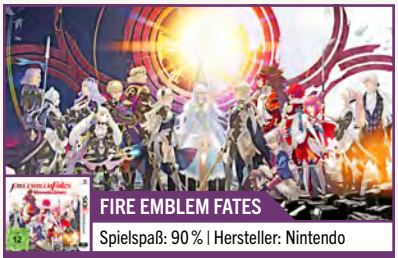


POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

- **Mario Sports Superstars**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **PES 2011 3D**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

OVERCOOKED: SPECIAL EDITION

In der letzten Ausgabe fand kein einziges Vollpreis-3DS-Spiel den Weg in unser Testlabor. Daher nutzen wir den Platz stattdessen, um euch das exzellente Mehrspieler-Vergnügen *Overcooked* auf der Switch ans Herz zu legen!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Gerade komme ich aus meinem wohlverdienten England-Urlaub zurück, der bei mir immer nach demselben Schema abläuft: Freunde, Pubs, Natur, Pubs, Kino, Pubs und vor allem: Pubs. Und natürlich die An- und Abreise. Die kann schon mal zehn Stunden und mehr dauern. Am besten überbrückt man diese Zeit spielend.

Mobile Konsolen sind super für unterwegs! Spielmaschinen wie der 3DS wurden für das Reisen erfunden und die Switch dürfte wohl die beste portable Konsole aller Zeiten sein. Wer mit tragbarer Hardware unterwegs ist, hat eigentlich nur ein Problem: die Stromversorgung. Bei 3DS, Switch und dem Smartphone helfen hier Powerbanks weiter. Alles ab ca. 10.000 mAh (Milliamperestunden, eine Maßeinheit für die Stromspeicherkapazität) ist ein sinnvoller Begleiter für eure hungrigen Spielsysteme. Fast alles, was mit einem USB-Anschluss betrieben wird, funktioniert auch an einer Powerbank. Wenn ihr wollt, könnt ihr also sogar euer (S)NES Mini an eine Powerbank anschließen, danach das Ganze per HDMI an einen ebenfalls tragbaren Fernseher leiten und Spaß haben. Aber Vorsicht: Während man Powerbanks oft sogar in internationalen Zügen mitnehmen darf und in eurem Auto natürlich sowieso, sind deren eingebaute Lithiumbatterien im Flugzeug oft verboten. Hier macht jede Airline ihre eigenen Regeln, die meist mit der Ladekapazität der Powerbanks zu tun haben – eben den zuvor angesprochenen Milliamperestunden. Lest euch hier vor eurer Reise unbedingt die Informationen eurer Fluggesellschaft durch. Es gibt auch Stromadapter für den Zigarettenanschluss im Auto, im Fernzug findet ihr an eurem Sitz meist sogar eine echte Steckdose.

Welche Spiele solltet ihr einpacken? Am besten solche, mit denen ihr lange Spaß habt, ohne oft in eurer Tasche nach anderen Cartridges herumkramen zu müssen. Wenn eure Hardware unterwegs erst mal steht, läuft der Laden super – das Wechseln der Games ist der eigentlich nervige (und für Diebe interessante) Teil. Falls ihr gerne am PC zockt und ihr unterwegs euer Lieblingsspiel am Laptop daddeln möchtet, checkt am Tag vor eurer Abreise, ob die Software zum Beispiel via Steam bereits auf eurem Laptop installiert ist: Ihr wärt nicht die Ersten, die im Zug-WLAN verzweifelt versuchen, ihr Spiel zum Laufen zu bringen. Auch eure Speicherstände solltet ihr checken. Sind diese nicht in der Cloud oder auf eurem Laptop, ist der Spaß schnell vorbei.

Und: Falls euch unterwegs vom Spielen schlecht werden sollte, ist das meist ganz normal. Euer Hirn versteht die schnelle, spürbare Bewegung eurer Körpers im Auto/Zug bei gleichzeitigem Stillstand von Buchstaben und Figuren auf dem Konsolenbildschirm nicht und reagiert mit leichten Vergiftungssymptomen – also Übelkeit. Macht dann lieber die Konsole aus und schaut eine Weile aus dem Fenster.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

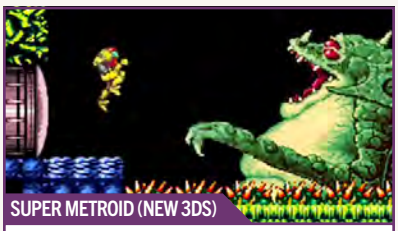
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

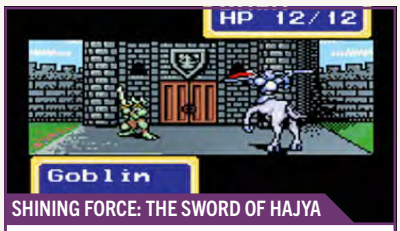
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

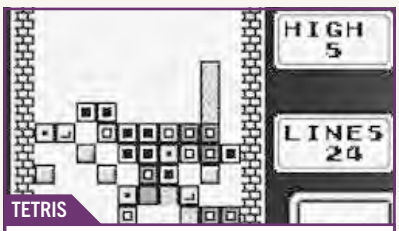
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Pokémon Rot, Blau & Gelb
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ALCHEMIC DUNGEONS

In diesem Rogue-like-Spiel im Pixellook steht vor allem das Crafting System im Zentrum, mit dem ihr euch neue Ausrüstung bastelt. Die Levels werden übrigens jedes Mal zufällig erstellt.

KID TRIPP

In diesem Autorunner kommt es auf ideales Timing an, denn euer kleiner Held Kid rennt schnurstracks durch die Levels und ihr müsst ihn rechtzeitig springen und schießen lassen.

CURSED CASTILLA

Im Downloadbereich sah es auf dem 3DS letzten Monat immerhin besser aus. Das Test-Highlight darunter war der Hüpfer *Cursed Castilla*.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

NEU Cursed Castila
Test (09/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Abylight

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

SPIELE UND DIE POLITIK

Angela Merkel eröffnet die Gamescom und in der Wahlkampf-Arena debattieren Spitzenpolitiker. Wir schauen hinter die Kulissen und präsentieren euch das politische Games-Programm der Parteien.

Novum: Noch nie zuvor hat ein Bundeskanzler oder eine Bundeskanzlerin die Gamescom eröffnet. Das zeigt, wie wichtig Games inzwischen auch für die Politik geworden sind.

Quelle: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Nur noch wenige Tage bis zur Bundestagswahl 2017. Am 24. September wird die Ausgangslage für die Politik der nächsten vier Jahre bestimmt. Halt, stopp! Was hat denn Politik bitte in einem Gaming-Magazin verloren? So einiges! Denn bei der Bundestagswahl geht es nicht nur um Flüchtlingspolitik, das Gesundheitswesen, den Euro, mehr Netto vom Brutto und unsere Beziehungen zu Ländern wie Russland, China oder den USA. Auch der Games-Standort Deutschland ist ein Faktor, den man in seine Wahl mit einbeziehen kann und wohl auch sollte. Denn die Videospielbranche in Deutschland hat das Potenzial zu einem der wichtigsten Wirtschaftsmotoren zu werden. Die Tatsache, dass die Gamescom 2017 sogar von der Bundeskanzlerin Angela Merkel persönlich eröffnet wurde, zeigt, dass Videospielherstellern – und damit auch Gamern – endlich echtes Gehör aus der Politik geschenkt wird. Das war auch allerhöchste Zeit, denn in Deutschland sind bereits seit Jahren Millionenunternehmen wie Crytek und Ubisoft Blue Byte ansässig.

Ubisoft wird in Kürze einen modernen Standort in Berlin eröffnen und dort an wichtigen Titeln arbeiten. Damit ist nicht irgendwelche B-Ware gemeint, sondern laut Ubisoft „AAA-Spiele“. Ein neues *Watch Dogs* oder *Splinter Cell*, vielleicht sogar ein *Assassin's Creed* könnte also bald aus Deutschland kommen. Daneben gibt es etliche deutsche Mobile- und Browsergame-Giganten, wie Goodgame oder Flaregames. Für unsere Bespaßung sind diese Firmen also ebenso gut zu gebrauchen wie für Arbeitsplätze. Dennoch hinkt Deutschland in vielen Games-Bereichen international hinterher. Vor allem die Förde-

DIE WAHLKAMPF-ARENA: WAS SIND DIE ERKENNTNISSE?

Das erste Mal große Politik im Vorfeld der Gamescom. Was kann man aus der angeregten Debatte mitnehmen und wie wichtig war sie überhaupt?

Eines ist sicher: Egal was man von der Diskussionsrunde namens Wahlkampf-Arena halten möchte, sie war ebenso ein Meilenstein für die Gamescom wie die Eröffnungsrede von Bundeskanzlerin Angela Merkel. Sie zeigt, dass die Politik Spiele endlich ernst nimmt und nicht nur das. Die „Killerspiel“-Diskussion ist im Großen und Ganzen endgültig Vergangenheit. Die Themen der Gegenwart und Zukunft heißen nicht Verbote, sondern Förderungen. Diese können über Steuererleichterungen, die Anerkennung von E-Sport oder über die direkte Ausschüttung von Geldmitteln an Studios erfolgen. Dass manche Politiker in der Arena eher schwammige Aussagen lieferten, ist dabei erst einmal vernachlässigbar, denn das geschieht auch auf anderen Baustellen. Wichtig ist, dass Games als Wirtschaftsfaktor und als Kulturgut akzeptiert werden und künftig daran gearbeitet werden kann, Deutschland im internationalen Vergleich auf Augenhöhe mit anderen großen Gaming-Nationen wie Finnland, Kanada, Großbritannien, den USA und Frankreich zu hieven.

Wahlkampf-Arena: Am 23. August standen Vertreter der fünf großen Volksparteien auf der Gamescom in Köln zu Themen der Games-Branche Rede und Antwort.

Quelle: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

rung von jungen Unternehmern ist stark verbesserungsbedürftig. In vielen großen Industrienationen tun sich Gründer von Entwicklerstudios leichter als bei uns.

Politik ist aufgewacht

Immerhin sind sich Politiker quer durch alle Parteien dieser Problematik inzwischen weitgehend bewusst. Sicher, es gibt immer noch einige Ewiggestrige, die sich weiterhin an der leidigen Gewaltdebatte aufhängen, die vor allem um die Jahrtausendwende herum die Medien und Parteien beschäftigte, wenn man über Videospiele redete. So hatte die Bundesdrogenbeauftragte Marlene Mortler kürzlich versucht, eine Suchtdebatte in Bezug auf Videospiele anzustoßen, ohne jedoch zuvor ernsthaft das Gespräch mit Vertretern der Branche zu suchen. Felix Falk, der Geschäftsführer des Branchenverbandes BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware), welcher sich der Vertretung der Interessen der deutschen Videospielindustrie verschrieben hat, bemängelte die fehlende Dialogbereitschaft der Politikerin: „Wir bedauern es sehr, dass Frau Mortler auf unsere Einladung zu einem Austausch auf der Gamescom nicht reagiert hat." Doch dafür gab es dieses Jahr im Rahmen des Gamescom Congress 2017 eine „Wahlkampf-Arena", in der Spitzenpolitiker der großen Parteien Stellung zu den digitalen Plänen von CDU, SPD, FDP, der Linken und von Bündnis 90/Die Grünen nahmen.

Anwesend waren CDU-Generalsekretär Peter Tauber, SPD-Generalsekretär Hubertus Heil, Matthias Höhn, Bundesgeschäftsführer der Linken, Michael Kellner, Bundesgeschäftsführer von Bündnis 90/Die Grünen und FDP-Generalsekretärin Nicola Beer. Durch die Runde führten Rocket-Beans-Moderator Colin Gäbel, Peter Smits (PietSmiet) und Florian Mundt (LeFloid) – geballte Web-Prominenz mit großer Videospielerfahrung und somit beste Voraussetzungen, um nach der feierlichen Gamescom-Eröffnung durch Angela Merkel eine erhellende Debatte über die digitalen Ziele der großen Parteien zu führen. Was kam dabei raus?

Videospiele sind Kulturgut

Dass Videospiele ein wichtiger Wirtschaftsfaktor sind, darüber waren sich alle einig. Nachdem bereits die Kanzlerin die Weichen gestellt hatte, indem sie Games als „Kulturgut" und „Innovationsmotor" sowie „Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung" bezeichnete, war es nicht verwunderlich, dass die Vertreter aller anwesenden Parteien sich ähnlich äußerten. Videospiele seien Kulturgut, so der Tenor. Zudem bedürfe es mehr Förderungen. Wahre Worte, welche die meisten Entwicklerstudios sofort unterschreiben würden. Doch so einfach ist es nicht. Erstens muss man wissen, dass beispielsweise die staatlichen Mittel für die Förderung des Deutschen Computerspielpreises 2017 gestrichen wurden und somit ein negatives Signal an die Branche gesendet wurde. Zweitens ist es kein Geheimnis, dass die wohl vergleichbarste Branche, die Filmindustrie, in Deutschland ein Vielfaches der Förderung einsackt. Die Kanzlerin hatte bereits in ihrer Eröffnungsrede zur Gamescom deutlich gemacht, dass sie sich für eine bundesweite Wirtschaftsförderung einsetzen wolle. Im Klartext heißt das: Aktuell müssen Entwickler darauf bauen, dass es – wie etwa in Bayern – eine Förderung durch die Länder gibt. Der Bund stellt aktuell kein Geld bereit, um vielversprechenden Entwicklern finanziell unter die Arme zu greifen. Manche Bundesländer stellen ebenfalls keine Fördermittel bereit.

SPD und CDU/CSU wollen sich dafür einsetzen, dass vor allem wirtschaftlich erfolgreiche Entwickler zusätzliche Hilfen erhalten. Grundsätzlich löblich, doch was ist mit den kleinen Studios, die zwar einen guten Plan haben, jedoch zu wenig Geld, um ihn umzusetzen? Die Linke will hier ansetzen und Geld bereitstellen. Die Grünen plädieren für bessere Bedingungen für Fördergelder aus dem EU-Topf. Die FDP bleibt auch im digitalen Sektor ihrer Linie treu und will sich für Deregulierung und Bürokratie-Abbau stark machen. Das heißt im Prinzip aber auch, zu vermeiden, dass Entwickler sich zu viele Fördergelder sichern. Entwickler sollen nicht „am staatlichen Tropf" hängen. Interessant: Die SPD möchte die Rundfunklizenz für Streamer abschaffen. Der Hintergrund: Gegen PietSmiet wurde eine Untersuchung eingeleitet, da ein Angebot auf dem Twitch-Kanal der Streamer-Truppe rechtlich gesehen ein Rundfunkangebot darstellte. Das bedeutet nach aktueller Lage aber auch, dass PietSmiet enorme Lizenzgebühren zahlen müsste, um weiter mit festen Sendezeiten zu operieren, wie man es bis zum Verfahren hin tat. Das Programm wurde daraufhin geändert, doch der Vorschlag dürfte beim Moderator sicherlich in die Wahlentscheidung einfließen.

Mehr war hinsichtlich Games nicht mehr zu hören. In einem Punkt waren sich alle Politiker auf der Bühne einig: E-Sports soll olympisch werden! Auch den Glasfaserausbau wollen alle Parteien vorantreiben. Grüne und FDP beabsichtigen, dafür Bundesanteile an der Telekom zu verkaufen und das erwirtschaftete Geld in den Breitbandausbau zu stecken. Auch das Thema Netzneutralität (siehe Kasten) wurde behandelt. Die CDU und die FDP wollen die Netzneutralität wahren, jedoch Ausnahmen zulassen. Etwa bräuchten Ärzte während der Operation eine geschützte Bandbreite, so Tauber. Linke und SPD sind sich einig, dass es aktuell Datenmonopolisten gebe und dass die Meinungsfreiheit im Internet darunter nicht leiden dürfe. Last but not least ging es um die Bildung. Einig waren sich alle Parteivertreter, dass es mehr Fördermittel geben müsse. Für wirkliche Erkenntnisse in dieser Hinsicht fehlte dann am Ende doch die Zeit.

NETZNEUTRALITÄT

Immer wieder ist der Begriff zu hören und zu lesen, doch was bedeutet das Wort „Netzneutralität" überhaupt?

Netzneutralität bezeichnet die Gleichbehandlung von Daten bei der Übertragung im Internet. Sie beschreibt den diskriminierungsfreien Zugang bei der Nutzung von Datennetzen. Das heißt genauer gesagt, dass netzneutrale Internetdienstanbieter alle Datenpakete bei der Übertragung gleich behandeln, unabhängig von Sender und Empfänger und unabhängig vom Inhalt der Pakete und der Anwendung, welche diese Pakete generiert hat. In Deutschland ist Netzneutralität übrigens weder gesetzlich fest vorgeschrieben noch ist der Begriff klar definiert. Jedoch ist die Bundesregierung dazu ermächtigt, eine Rechtsverordnung zu erlassen, welche die Grundsätze diskriminierungsfreier Datenübermittlung und den Zugang zu Inhalten und Anwendungen festlegt. Dadurch soll verhindert werden, dass ein Netzbetreiber einen Dienst willkürlich verschlechtert oder den Datenverkehr ungerechtfertigt behindert oder verlangsamt. Diskutiert wurde die Netzneutralität beispielsweise bei der Einführung des Angebots „Stream On" der Telekom, welches Mobilfunkkunden in gewissen Tarifen unlimitierte Musikdatentransfers bei bestimmten Anbietern, wie Apple Music, garantiert. Andere, nicht teilnehmende Musikservices, werden hierdurch benachteiligt. Auch das Drosseln der Daten auf 300GB im Monat in DSL-Verträgen ist in diesem Sinne bedenklich.

DIE PLÄNE DER PARTEIEN FÜR DIE VIDEOSPIELBRNACHE

Was sagen die Parteien eigentlich konkret zur deutschen Videospielbranche und über die Förderung von Computer- und Videospielen?

Die Wahlkampf-Arena im Rahmen des Gamescom Congress war, je nach Sichtweise, vielleicht nicht unbedingt ein voller Erfolg. Doch die reine Tatsache, dass sich im Zuge der Gamescom hochrangige Politiker Fragen zur Digitalisierung und der Gamesbranche stellten, ist ein Novum und ein Zeichen für echten Fortschritt. Die Parteien sind sich der Bedeutung der Industrie und auch ihrer politischen Verantwortung bewusst. Jetzt muss aber der nächste Schritt folgen: Konkrete Pläne und deren Umsetzung sind nötig, um den Standort Deutschland digital fit zu machen und auch die hiesige Spielebranche auf internationalen Standard zu bringen. Im Folgenden geben wir euch eine Übersicht über die Standpunkte und Pläne von CDU/CSU, SPD, FDP, AfD, Bündnis 90/Die Grünen und Die Linke.

CDU/CSU

Die Union äußert sich in ihrem Wahlprogramm explizit zur Gamesbranche in Deutschland.

Die Christlich Demokratische Union nennt die Spielebranche nun in einem Atemzug mit der Filmbranche. So heißt es: „Filme sind wertvoll als Wirtschaftsprodukt und als Kulturgut. Das gilt auch für Computerspiele. Die Entwicklung des E-Sports begleiten wir positiv und sorgen für geeignete Rahmenbedingungen.“ Im Klartext bedeutet das: CDU/CSU haben verstanden, dass Videospielentwickler einen wesentlichen Beitrag zur Wirtschaftsleistung in der Bundesrepublik leisten und erkennen an, dass Spiele auch kulturell wertvoll sind. Damit wird das Medium offiziell aus der Schmuddelecke entfernt und akzeptiert. Angela Merkel versprach während ihrer Eröffnungsrede der Gamescom zudem, im Falle ihrer Wiederwahl eine bundesweite Förderung für Spieleentwickler ins Rollen zu bringen. Damit deckt die Union bereits einige der wichtigsten Fragen der Branche in ihrem Wahlprogramm beziehungsweise über mündliche Zusagen der Kanzlerin ab. Was das letztlich wert ist, muss eine mögliche und wahrscheinliche vierte Legislaturperiode Merkels beweisen. Auf dem Papier zeigt sich die Union jedoch gut aufgestellt und beweist nicht zuletzt mit der Aussage zu E-Sports, dass man auch einen der am schnellsten wachsenden Teilbereiche der Gamesbranche im Visier hat. Das ist, verglichen mit früheren Jahren, durchaus ein großer Fortschritt und zeigt, dass man ein offenes Ohr für die Bedürfnisse der Industrie hat – nicht zuletzt natürlich aufgrund der immensen Wirtschaftskraft der Branche.

SPD

Auch die Sozialdemokraten haben Games und E-Sports inzwischen in ihrem Wahlprogramm festgeschrieben.

Wie die Union zeigt sich die SPD fortschrittlicher als in den letzten Jahren und übrigens auch progressiver als die meisten anderen großen Parteien. Denn neben CDU/CSU und SPD verliert lediglich Die Linke in ihrem Programm Worte zur Gamesbranche. Die SPD erkennt, wie auch die Union, Videospiele als Kulturgut an („Computerspiele haben sich zu einem Kulturgut entwickelt“) und möchte sich für deren Förderung einsetzen. Allerdings schränkt man dies wieder ein, auch wenn die gewählte Formulierung einen großen Spielraum offen lässt: „Die Entwicklung innovativer und kulturell wertvoller Computer- und Videospiele wollen wir fördern.“ Was innovativ und kulturell wertvoll ist und vor allem wie diese Förderungen letztlich aussehen (sofern die SPD den nächsten Kanzler stellen sollte), ist natürlich offen. Die aktuelle Praxis der Förderung aus Bayern zeigt jedoch, dass „kulturell“ und auch „pädagogisch wertvoll“ durchaus sehr dehnbare Begriffe sind. Die zuständige Förderstelle sieht sich vor allem das grundsätzliche Erfolgspotenzial des jeweiligen Spiels an, bevor es für oder gegen eine Ausschüttung von Geldmitteln stimmt. Wie die Union schreibt auch die SPD E-Sports in ihr Programm und will „prüfen, ob und wie [man] die Rahmenbedingungen für E-Sports verbessern“ kann. Für die videospielaffinen Wähler sind das grundsätzlich gute Neuigkeiten, denn damit setzen sich die aktuell zwei größten Parteien mit E-Sports auseinander.

FDP

Die Liberalen tätigen in ihrem Wahlprogramm keine Aussage zur deutschen Videospielindustrie.

Wer die lifestylige Wahlkampagne um den FDP-Bundesvorsitzenden Christian Lindner verfolgt hat, der weiß: Digitalpolitik hat sich die FDP ganz groß auf die Fahne geschrieben. Diese ist aber offen formuliert und sieht zwar keine expliziten Gamesfördermaßnahmen vor, dafür aber eine offene steuerliche Forschungsprämie im Technologiebereich. Das bedeutet, dass sich Spieleentwickler zwar um diese bewerben könnten, jedoch mit anderen Unternehmen aus der digitalen Technologiebranche konkurrieren würden. Das könnten beispielsweise Telekommunikationsunternehmen sein. Die kleinen Start-ups würden jedoch von einer Regierung mit FDP-Beteiligung profitieren, wenn die Partei ihre Idee zur Entbürokratisierung durchsetzt. Diese sieht für Start-ups ein „bürokratiefreies Jahr“ vor. Zudem möchte man für die ersten drei Jahre nach der Gründung den Gewerbesteuer-Freibetrag verdoppeln. Das würde alle neugegründeten Unternehmen finanziell entlasten und dementsprechend auch kleinen Spieleentwicklern zugute kommen. Außerhalb des Wahlprogramms äußerte man zusätzlich den Wunsch, Deutschland zu einem der führenden Standorte in der Produktion von Videospielen zu machen. Man sei sich bewusst, dass Deutschland international als Produktionsstandort eine vergleichsweise kleine Rolle spiele, auch wenn es als Absatzmarkt im Konzert der Großen vertreten sei. Das bedeutet im Klartext: Deutsche Spieler kaufen viele Games, deutsche Unternehmen verkaufen aber vergleichsweise wenige.

BÜNDNIS 90/ DIE GRÜNEN

Auch Bündnis 90/Die Grünen äußern sich in ihrem Wahlprogramm nicht explizit zur Gamesbranche.

Die Grünen plädieren immerhin für ein einmaliges zinsfreies Gründungskapital in Höhe von 25.000 Euro und wollen Gründer wie Kulturschaffende, zu denen Videospiel-Start-ups zweifellos gehören, mit einer besseren sozialen Absicherung ausstatten. Das ist vage formuliert, könnte jedoch konkret umgesetzt dafür sorgen, dass zögerliche Gründer eher bereit sind, den Schritt in die Selbstständigkeit zu wagen und ein Studio zu eröffnen. Da mit diesem Schritt stets erhebliche finanzielle Risiken einhergehen, wäre eine bessere Absicherung ein probates Mittel, um Gründer indirekt besser zu fördern. Im Zuge der Debatte in der Wahlkampf-Arena hieß es darüber hinaus, dass man die Rahmenbedingungen für EU-Fördergelder verbessern wolle. Verglichen mit der Union und der SDP finden sich aber keine konkreten Aussagen über Games als Kulturgut im Wahlprogramm, auch wenn dies sicherlich die offizielle Meinung der Partei darstellen würde. Eine fehlende Aussage zu E-Sports im Wahlprogramm zeigt ebenfalls noch Handlungsbedarf. Zwar herrschte hier in der Wahlkampfarena ein genereller Konsens pro E-Sports und auch dessen Anerkennung bei den Olympischen Spielen, doch eine Festschreibung im Programm fehlt bei den Grünen. Michael Keller machte in der Debatte in Köln allerdings darauf aufmerksam, dass der Partei die Digitalisierung im Klassenzimmer wichtig sei. In Sachen Gamesbranche zeigen sich andere Parteien jedoch fitter.

DIE LINKE

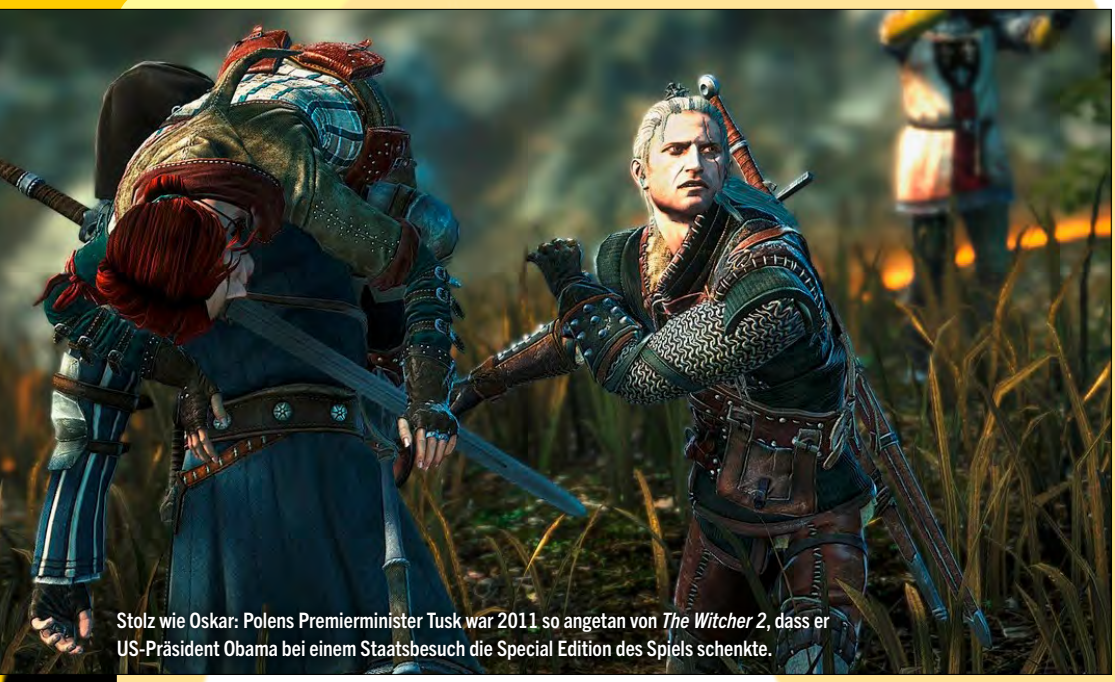
Als einzige große Partei neben Union und SPD erwähnt Die Linke Videospiele explizit in ihrem Programm.

Wie auch die CDU/CSU geht Die Linke im gleichen Atemzug auf die Film- und Videospielbranche in Deutschland ein: „Die Förderung des Films muss – wie die des Kulturguts Computer- und Videospiel – finanziell gestärkt werden." Für Die Linke ist vor allem die Sozialverträglichkeit in der Branche wichtig und, dass Tarif- und Mindestlöhne gezahlt werden. Interessant für Privatleute dürfte sein, dass im Programm ein Zugang zu Computern und Internet als „Teil des Existenzminimums" gesehen wird. Zudem habe jeder Haushalt ein Anrecht auf einen „bezahlbaren, schnellen Breitband-Internet-Anschluss". Gamer werden außerdem die Passage interessant finden, in der Die Linke das Recht auf den Verleih und den Weiterverkauf elektronischer Güter festschreibt. Das bedeutet, dass – sollte Die Linke an der Regierung beteiligt werden – die Chancen steigen, Downloadspiele wie Discs oder Module nach Gebrauch weiterverkaufen zu können. Das wäre in der Tat mehr als eine kleine Revolution, denn aktuell ist dies nur bei wenigen digitalen Produkten außerhalb der Spielebranche möglich. Bei der digitalen Bildung sei ein mobiles Endgerät für jedes Kind bereitzustellen und man verlange, dass die Internetgeschwindigkeiten und auch die Internetverfügbarkeit, die in der Werbung ausgewiesen wird, in der Praxis erreicht werde.

AFD

Nicht in der Wahlkampf-Arena vertreten war die Alternative für Deutschland.

Die viel diskutierte Partei soll auch hier erwähnt werden, wobei das Thema Videospiele mit keiner Silbe im Wahlprogramm auftaucht. Im weiteren Sinne interessant für Gründer von Studios dürfte lediglich Anmerkung sein, Hindernisse, die Unternehmensgründungen erschweren, würden zu ermitteln und geeignete Maßnahmen zur Förderung von Start-ups zu beschließen sein. Hier sind der AfD sowohl die Union als auch die FDP voraus, welche hier weitaus konkreter werden. Auch Die Grünen haben exxplizitere Maßnahmen für Gründer im Programm. Die Digitalisierung wird lediglich im Zuge der Meinungsfreiheit im Internet und der Befürwortung des Ausbaus von Breitbandinternet erwähnt.



Stolz wie Oskar: Polens Premierminister Tusk war 2011 so angetan von *The Witcher 2*, dass er US-Präsident Obama bei einem Staatsbesuch die Special Edition des Spiels schenkte.

Die Situation in Deutschland ist die eine Seite der Medaille. Doch um den Status quo im Inland bewerten zu können, lohnt es sich, einen Blick über den Tellerrand zu werfen. Deutschland liegt im Vergleich zu anderen Industrieländern in vielen Punkten weit hinten. So zahlen wir mit die höchsten Gebühren für die Nutzung von Internetanschlüssen zu Hause und auch für unsere Mobilfunkverträge. Dabei verfügt Deutschland nicht einmal über ein besonders gutes Netz – zumindest nicht, wenn man uns mit führenden Staaten wie Südkorea oder Finnland vergleicht. Dort hat man nicht nur Pings von nahezu null, sondern auch echte, unbegrenzte LTE-Flatrates, die erstens bedeutend günstiger sind als hierzulande und zweitens nahezu flächendeckend schnelles Internet garantieren. Das ist nicht nur für Spiele oder zum Streamen von HD-Videos und Musik wichtig, die Produktivität profitiert ebenfalls davon. Immer mehr Berufe in der digitalen Welt erfordern schnelle Internetanschlüsse für die Übertragung großer Datenmengen. Dementsprechend entstehen hier Wettbewerbsnachteile. Auch wenn man sich den aus Sicht der Videospielbranche wichtigsten Punkt, die staatlichen Fördermaßnahmen, ansieht, wird deutlich, wie groß der Aufholbedarf ist. Die großen Videospiel-Staaten in Europa sind längst nicht mehr nur Frankreich und Großbritannien. Auch etwas kleinere Länder wie Polen oder Finnland geben mächtig Gas und fördern Games-Unternehmen deutlich stärker und nachhaltiger als dies momentan in Deutschland der Fall ist.

Ein paar Beispiele für große finnische Entwickler? Nun, da wäre Remedy zu nennen, der Schöpfer von Blockbustern wie *Alan Wake*, *Quantum Break* und *Max Payne*. Dazu kommen milliardenschwere Mobile-Giganten wie Rovio (*Angry Birds*) oder Supercell (*Clash of Clans* und *Clash Royale*). Zwar gibt es mit Unternehmen wie Flaregames, Gameforge oder Goodgame auch hierzulande sehr erfolgreiche große Mobile-Entwickler, doch die Dimensionen der Finnen erreichen sie nicht. Dank guter wirtschaftlicher Bedingungen wurde Supercell so groß, dass 2016 die Einnahmen der finnischen Regierung aus Kapitalsteuern um ein Fünftel nach oben gingen, nachdem die Manager Mikko Kodisoja und Ilkka Paananen insgesamt 54 Millionen Euro an den Fiskus abführten. Sicherlich: Finnland ist ein kleines Land, in dem ein derartiger Schritt sich im Verhältnis stärker auf die staatlichen Einnahmen auswirkt als in Deutschland. Doch es zeigt, wie die Gamesbranche in Finnland floriert. Denn auch die *Angry Birds*-Entwickler von Rovio sind dort beheimatet. Das Spiel gehört immer noch zu den erfolgreichsten Handygames aller Zeiten und der letztes Jahr erschienene Kinofilm dazu ließ die Kassen so sehr klingeln, dass bereits ein Nachfolger geplant ist. Was sind die Gründe?

Stolz und Steuern

Nun, einerseits gibt es in vielen Ländern stärkere finanzielle Hilfen direkt vom Staat. Ein Blick nach Polen zeigt, dass Polens Nationales Zentrum für Forschung und Entwicklung Ende 2016 im Rahmen des „GameInn"-Programms insgesamt 27,4 Millionen Dollar für Förderungen der dort ansässigen Entwickler Techland, CI Games, Bloober Team, Flying Wild Hog u.a. bereitgestellt hat. Die *Witcher*-Macher CD Projekt Red erhielten mit 7 Millionen Dollar den größten Teil der Zuwendungen. Das Programm soll bis 2023 die internationale Wettbewerbsfähigkeit polnischer Spieleentwickler erhöhen. In Deutschland können sich Entwickler lediglich bei den Bundesländern um Förderungen bewerben. In Bayern stehen dabei mit 1,2 Millionen Euro für 2017 und 1,8 Millionen Euro für 2018 immerhin Gelder bereit, auch wenn das weit unter den polnischen Möglichkeiten liegt. Andere Bundesländer bieten jedoch teils gar keine finanziellen Förderungen für Spieleent-

Weit gebracht: In Finnland leistet der Staat gute Arbeit, ideale Bedingungen für Spieleentwickler zu schaffen. Ein Grund für Mega-Erfolge wie *Angry Birds*.

Exportschlager: Das deutsche Unternehmen Flaregames ist mit Mobile-Games wie *Nonstop Chuck Norris* erfolgreich.

wickler. Zudem zeigt die Politik in anderen Ländern einen größeren Stolz auf die heimische Games-Industrie. So überreichte Polens ehemaliger Premierminister Donald Tusk im Rahmen eines Staatsbesuchs Barack Obamas im Jahr 2011 dem ehemaligen US-Präsident eine Sammlereditionen von *The Witcher 2*. Das wäre in etwa so, als hätte Angela Merkel 2007 an George W. Bush den Crytek-Shooter *Crysis* überreicht. Selbst heute mag man kaum glauben, dass so etwas möglich wäre – trotz der Beteuerung aller Parteien, Spiele seien als Kulturgut in der Mitte der Gesellschaft angekommen.

Ein anderer Faktor für florierende Gamesfirmen in anderen Staaten sind umfangreiche Steuererleichterungen. Deshalb hat der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) 2016 ein Modell zur teilweisen Erlassung der Steuerschuld für Spielentwickler erarbeitet, das Deutschland mit Standorten wie beispielsweise Kanada auf Augenhöhe bringen soll. Dass das etwas bringen kann, beweist schon ein simpler Blick auf die Landkarte: In Kanada sitzen bekanntermaßen einige Gaming-Giganten wie Bioware, Eidos Montreal, EA Sports, Ubisoft Montreal, Ubisoft Halifax, Ubisoft Quebec, Ubisoft Toronto, Rockstar Toronto und Rockstar Vancouver sowie 2K Play. Daneben gibt es noch viele weitere, doch eines ist damit klar: Diese Unternehmen siedeln sich nicht einfach aus Spaß dort an, sondern tun dies aufgrund der Rahmenbedingungen. Wäre es in Deutschland aktuell vorstellbar, dass ein Bundesland 45 Millionen Euro ausgibt, um den Ausbau eines Spielestudios für Warner zu subventionieren? Im kanadischen Quebec ist genau das 2013 passiert. Es ist also an der Politik, Änderungen herbeizuführen und darüber den Standort Deutschland für Videospielentwickler attraktiver zu gestalten.

E-Sport in den Startlöchern

Auch in Sachen E-Sport sind uns einige Länder bereits weit voraus. Die Olympischen Spiele 2024 in Paris könnten die ersten in der Geschichte sein, die E-Sport in den Wettbewerb aufnehmen. Immer mehr Länder erkennen E-Sport deshalb offiziell als Sportart an und unterstützen die Nachwuchsförderung ähnlich wie die Verbände in traditionellen Sportarten. Es wird erwartet, dass Paris noch in diesem September als Gastgeber der Olympischen Sommerspiele 2024 bekanntgegeben wird – Los Angeles wird wohl zeitgleich als Gastgeber der Olympischen Spiele 2028 angekündigt.

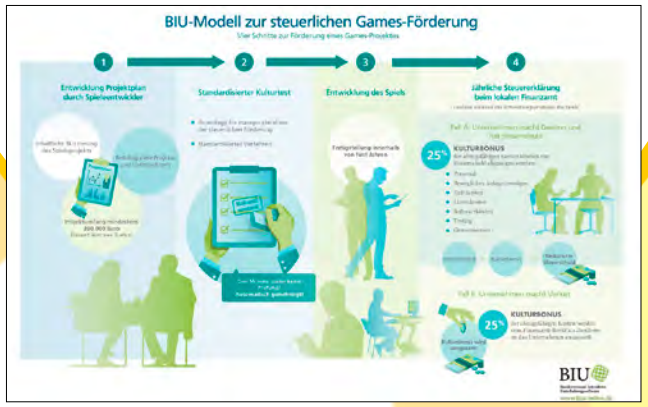
Die Entscheidung des Olympischen Komitees könnte maßgeblich davon beeinflusst werden, wie erfolgreich E-Sport in ähnlichen Veranstaltungen im asiatischen Raum integriert wird. Der Olympische Rat Asiens hat Anfang 2017 bekannt gegeben, dass E-Sport für Medaillenwettbewerbe bei den Asian Games 2022 in China anerkannt wird. Zudem wird E-Sport auch zum Programm der Asian Games 2018 in Indonesien gehören. Medaillen werden dort jedoch nicht vergeben. Dennoch könnte ein erfolgreiches Feedback aus Asien wesentlich zu einer Entscheidung für den elektronischen Sport in Paris beitragen, da Paris 2019 in die finale Planungsphase für das Programm eintreten wird. Bereits 2016 gab es parallel zu den Olympischen Spielen in Rio de Janeiro einen E-Sport-Miniwettbewerb mit Teams aus Großbritannien, den USA, Kanada und Brasilien. Währenddessen hat zuletzt Finnland E-Sport offiziell als Sportart anerkannt. Die Entscheidung wurde von der finnischen Steuerbehörde bestätigt. Kurz zuvor, im August, hatten die Philippinen E-Sport anerkannt. Auf Deutschland wartet also an allen Fronten noch einiges an Arbeit. Ein Umdenken scheint bei vielen Parteien inzwischen eingesetzt zu haben. Mal sehen, wie es die nächsten vier Jahre weitergeht.

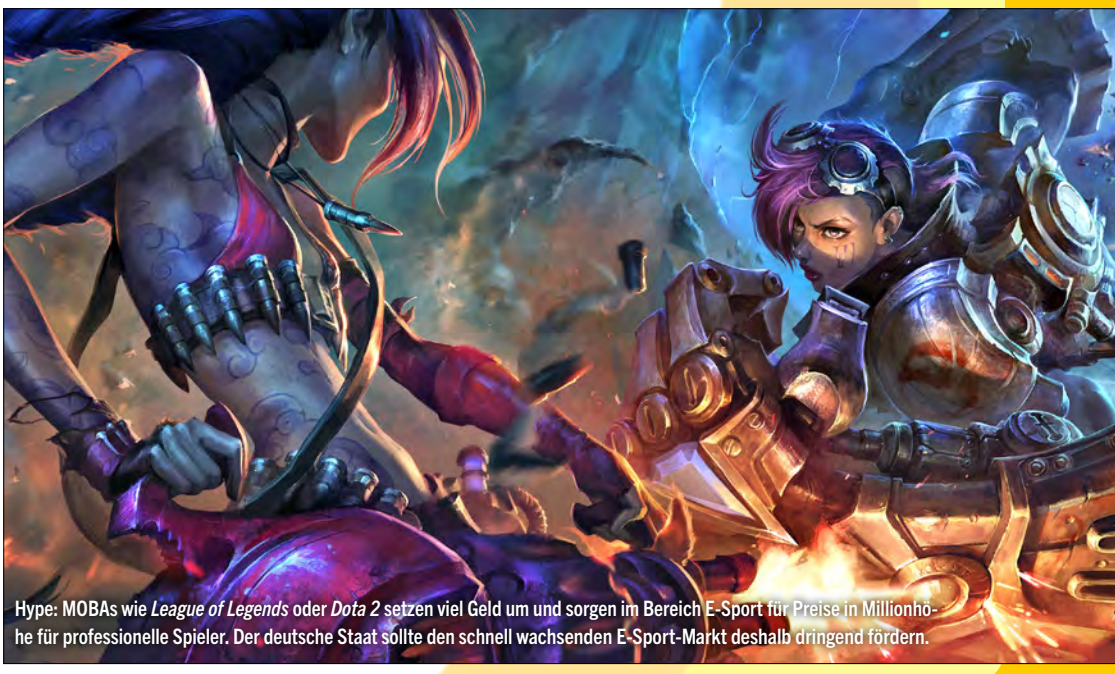
Sebastian Zelada

STEUERVERGÜNSTIGUNGEN
FÜR FLEISSIGE ENTWICKLER

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware hat ein Konzept erarbeitet, welches Steuererleichterungen für Spieleentwickler gewährleisten soll. Das sind die wichtigsten Punkte:

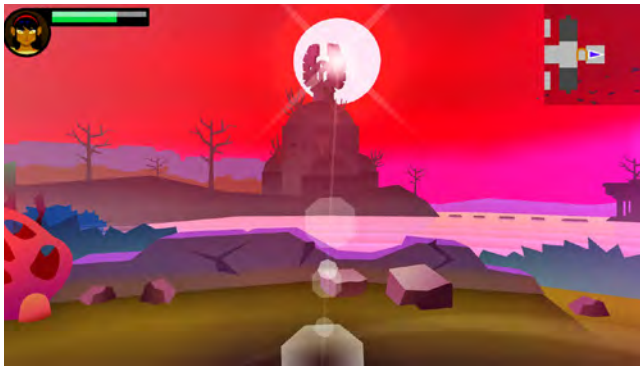
Deutschland ist einer der weltweit größten Absatzmärkte digitaler Spiele. Der Anteil deutscher Produktionen am in Deutschland erzielten Umsatz liegt jedoch bei lediglich 6,5 Prozent. Als Entwicklungsstandort verliert man also durch die schlechte finanzielle Ausgangslage der Entwicklungsstudios immer mehr an Boden zu den internationalen Wettbewerbern. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware hat deshalb mit verschiedenen Experten ein Modell zur steuerlichen Kulturförderung im Bereich interaktiver elektronischer Werke ausgearbeitet. Das Modell sieht vor, dass Entwickler des Kulturgutes Computer- und Videospiele mittels eines einfachen und berechenbaren Mechanismus gefördert werden. Dabei soll die Steuerschuld um einen Kulturförderungsbonus in Höhe von 25 Prozent der anrechenbaren Produktionskosten gesenkt werden. Falls aufgrund fehlender Gewinne keine Steuerschuld vorliegt, wird die Differenz vom Finanzamt ausgezahlt.





Hype: MOBAs wie *League of Legends* oder *Dota 2* setzen viel Geld um und sorgen im Bereich E-Sport für Preise in Millionhöhe für professionelle Spieler. Der deutsche Staat sollte den schnell wachsenden E-Sport-Markt deshalb dringend fördern.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Ein kleines, aber mit allen wichtigen Informationen vollgepacktes Interface lässt euch viel freie Sicht auf die großteils sehr eindrucksvoll gestaltete Spielwelt.

An ordentlich Blut mangelt es nicht in *Severed*. Kein Wunder: Immerhin wurde eure Familie von ekelerregenden Monstern entführt. Die Abreibung haben sie verdient.

SEVERED

Switch Nur ein knappes Jahr nach dem Release für Wii U und 3DS landet *Severed* auch auf der Switch – technisch besser, inhaltlich identisch.

Sasha ist zurück! Die mutige Kriegerin verschlägt es erneut in eine düstere und beklemmende Welt voller Monster und Geheimnisse, immer mit dem Ziel vor Augen, ihre entführte Familie zu befreien und zurück nach Hause zu bringen. Ausgerüstet mit einem mächtigen Schwert metzelt ihr euch wie schon auf Wii U und 3DS durch unzählige absonderliche bis eklige Gegnerhorden und löst Rätsel sowie Geheimnisse.

Rettet eure Familie!

Um Vater, Mutter und Bruder zu befreien, erkundet ihr mehrere Areale. Auf diesem Weg bewegt ihr euch durch Welten aus gleichförmigen Quadraten, was der Orientierung durchaus dienlich ist, aber einem völlig flüssig anmutenden Spielablauf etwas im Weg steht. Die verschiedenen Dungeons stecken voller versteckter Items, Schalter und erstrecken sich über mehrere Ebenen. Sammelt fleißig Innereien, Herzteile und weitere ekelerregende Gegenstände, um die Fähigkeiten und die Ausrüstung von Sasha zu verbessern. Egal, ob Schadensverminderung oder erhöhte Durchschlagskraft – die Verbesserungsmöglichkeiten sind zahlreich und notwendig, um alle Herausforderungen zu meistern.

Ein durchdachtes Kampfsystem

Die Kämpfe könnt ihr stets vorhersehen, denn wartende Gegner kündigen sich als weiße Lichtgestalten bereits aus der Ferne an. Allein: Ob ihr es mit einem, zwei, drei oder maximal vier Gegnern auf einmal zu tun bekommt, könnt ihr vor dem Kampf nicht herausfinden. Gutes Timing ist vor allem bei mehreren Fieslingen das A und O, denn wenn ihr einen Widersacher eine gewisse Zeit lang nicht mit Schwerthieben beehrt, schlägt er irgendwann zurück. Wie lange das dauert, zeigt eine kleine Leiste eines jeden Gegners an. Habt ihr alle Monster ins Nirvana geschickt, heißt es schnell sein: Für eine kurze Zeit könnt ihr dann die für Verbesserungen notwendigen Körperteile abtrennen. Diese Zeitspanne lässt sich im Skill-Tree ebenfalls verlängern. Solltet ihr dennoch Probleme haben, bestimmte Gegenstände zu sammeln, steht euch ein hilfreicher Umwandler zur Verfügung.

Mehr Spaß auf der Switch

Am Ende jedes Areals wartet ein mächtiger Bossgegner auf seine verdiente Abreibung. Somit hat sich seit dem Release für Wii U und 3DS inhaltlich nichts getan, das ist aber auch gar nicht notwendig, denn *Severed* überzeugt nach wie vor durch eine einnehmende Atmosphäre, ein solides Kampfsystem und motivierende Verbesserungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zu den Versionen der älteren Nintendo-Plattformen profitiert das Action-Adventure des kanadischen Entwicklerstudios vom deutlich besseren Touchscreen der Switch, der präzise und flott auf eure Eingaben reagiert. Das Spiel findet nämlich ausschließlich auf dem Bildschirm der Switch statt, der TV-Modus fehlt. **Johannes Gehrling**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Drinkbox Studios
Termin:	08. August 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

In diesem Kampf müsst ihr euch gegen drei Gegner gleichzeitig behaupten. Sobald der gelbe Ring um das rote Symbol voll ist, wird der jeweilige Widersacher zuschlagen.

Eine Freude für Taktiker und Skill-Fans: Sashas Fähigkeiten lassen sich auf unterschiedliche Weise mit Hilfe abgetrennter Monsterteile und Organe verbessern.

Mithilfe von Kettenknoten gelingen euch extrem lange Kombinationen, um sehr viele Rohstoffe einzuheimsen.

IRONCAST

Switch Das *Bejeweled*-Spielprinzip trifft auf Steampunk-Mech-Gefechte. Das wirkt zunächst seltsam, macht aber richtig Spaß.

Match-3-Spielsystem, Steampunk-Setting, Permadeath und ein Fortschrittsystem, wie man es aus Rogue-like-Spielen kennt – wenn man sich die tragenden Säulen von *Ironcast* so ansieht, wirkt das wie eine total wilde Mischung aus beliebten Features, die man in Indiespielen häufig antrifft. Doch je länger man *Ironcast* spielt, desto deutlicher wird, dass hier alles Hand und Fuß hat und die scheinbar willkürlich gewählten Spielelemente super zusammenpassen.

Ressourcen sammeln

Ironcast verfrachtet euch in eine alternative Version der letzten Jahre des achtzehnten Jahrhunderts und in die Haut eines Ironcast-Piloten. Im Namen der Königin von England verteidigt ihr mit eurem Ironcast – einem dampfbetriebenen Kampfmech – euer Heimatland vor französischen Invasoren, die mit Dampfpanzern und eigenen Ironcast-Robotern anrücken. Im Laufe der Kampagne könnt ihr stets zwischen mehreren Missionstypen für euren nächsten Einsatz wählen. Mal müsst ihr einige Runden lang dem Feindfeuer standhalten, mal Ressourcen sammeln und mal den Gegner vor Ablauf der Zeit erledigen. Hin und wieder müsst ihr euch sogar zwischen verschiedenen Optionen entscheiden, was sich auf den Verlauf der Mission auswirkt.

Ressourcen sammeln

Ausgetragen werden die Gefechte mit einem Match-3-Spielsystem wie man es aus *Candy Crush* und ähnlichen Spielen kennt. In jeder Runde könnt ihr zwei Mal gleiche Symbole miteinander verknüpfen, um so wertvolle Ressourcen wie Munition, Energie, Kühlmittel oder Reparatureinheiten für euren Ironcast zu sammeln. Mit der Munition gebt ihr eurem Gegenüber mit euren zwei Waffensystemen Saures, Energie befeuert dagegen eure Schilde und Antriebssysteme, mit denen ihr euch verteidigt. Taktische Finesse kommt in die motivierenden Kämpfe durch aktivierbare Fähigkeiten, die Möglichkeit, bestimmte Systeme des Gegners gezielt anzuvisieren und seltene Sondersymbole wie Amplifikations- und Kettenknoten. Erstere verstärken die Nutzung eures nächsten Systems enorm, während euch Kettenknoten erlauben, eure Kette um einen weiteren Rohstoff zu erweitern. Wer klug kombiniert und taktiert, kann den Gegner mitunter sogar in einer einzigen Runde zerlegen – das nötige Glück bei den Rohstoffen vorausgesetzt. Im Umkehrschluss kann sich wie bei allen Match-3-basierten Spielen auch Frust breitmachen, wenn ständig die falschen Ressourcensteine nachkommen.

Nur ein Leben

Zwischen den Einsätzen repariert ihr euren Mech in der Basis, verpasst ihm bessere Ausrüstung und wählt für jeden Stufenaufstieg neue Fähigkeiten aus, die euch per Zufall aus einem Pool angeboten werden. Verliert ihr in einer Mission allerdings alle Lebenspunkte, war's das und die Kampagne ist vorbei. Allerdings verdient ihr euch in jeder Kampagne Auszeichnungspunkte, die ihr für dauerhafte Upgrades sowie neue Ironcast-Modelle und Piloten eintauschen könnt, um zukünftige Anläufe leichter zu gestalten. Und dank der gut ineinandergreifenden Spielelemente wird die Kampagne auch beim wiederholten Spielen so schnell nicht öde. **Viktor Eippert**

Genre:	Strategie
Entwickler:	Dreadbit
Termin:	10. August 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

In der Basis repariert ihr euren Ironcast, wählt neue Fähigkeiten für einen Stufenaufstieg, kauft neue Systeme und rüstet den Mech nach eurem Belieben aus.

Die recht überschaubare Hintergrundgeschichte wird hauptsächlich mit solchen Dialogboxen erzählt. Die deutschen Texte weisen aber hin und wieder Fehler auf.

Die verschiedenen Ebenen sind allesamt simpel und minimalistisch gestaltet. Das passt aber wunderbar zum Spielkonzept und lenkt nicht unnötig vom Geschehen ab.

So sieht es aus, wenn ihr dem Ballwurf eines Gegner nicht rechtzeitig ausweichen konntet: Nach nur einem eingesteckten Treffer fliegt ihr schon in die Luft!

ROCKET FIST

Switch Wer hier an einen *Rocket League*-Klon denkt, liegt falsch. Bälle gibt's zwar, die müssen aber ins Gesicht des Gegners und nicht in ein Tor.

Tatsächlich hat *Rocket Fist* kaum etwas mit *Rocket League* zu tun. Statt Autos gibt's Roboter auf Räder und anstatt das Runde ins Eckige zu befördern, schießt ihr den Ball idealerweise den anderen Robotern mitten ins Gesicht. In einem anderen Punkt gleichen sich aber beide Titel: Sie glänzen vor allem im Mehrspieler-Modus!

Das nächste Bomberman?

Doch zunächst zum Grundsätzlichen: Bei *Rocket Fist* handelt es sich um ein Top-Down-Spiel, ähnlich wie *Super Bomberman R* oder *Flip Wars*. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen kleinen, durch verschiedene Skins individualisierbaren Roboter und stürzt euch in eine chaotische Mischung aus Dodgeball und Billiard. Euer Ziel ist es nämlich, andere Roboter mit Bällen abzuschießen und dadurch zu zerstören; ihr selbst müsst dabei natürlich unversehrt bleiben. Das ist leichter gesagt als getan, denn mehr als einen einzigen Gegentreffer haltet ihr nicht aus. Dank dieses einfachen Prinzips ist *Rocket Fist* wahrlich leicht zu erlernen, aber gleichermaßen äußerst schwer zu meistern. Neben Bewegen, der Ballaufnahme und dem Schießen habt ihr noch die Möglichkeit, zu dashen. Dadurch wird der Gegner für kurze Zeit paralysiert und lässt seinen Ball fallen – eine ideale Gelegenheit, ihm den Garaus zu machen. Im Einzelspieler-Modus kämpft ihr euch so auf wahlweise verschiedenen Schwierigkeitsstufen durch mehrere Ebenen mit normalen Gegnern, am Ende wartet stets ein besonders starker Obermotz auf euch. Doch auch die normalen Gegner werden mit fortschreitendem Spielverlauf klüger und widerstandsfähiger.

Meisterklasse Multiplayer

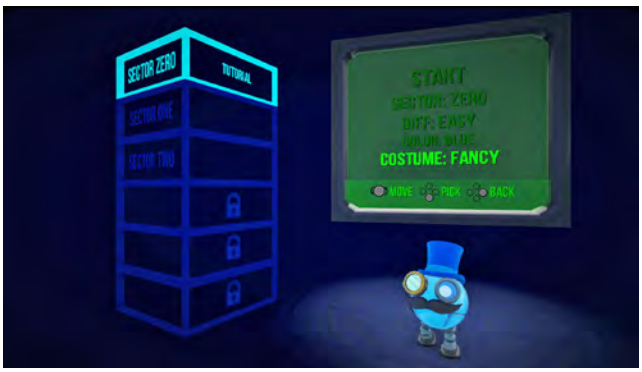
Je nach Vorliebe könnt ihr verschiedene Strategien entwickeln. Ihr bleibt lieber in sicherer Deckung und schießt die Bälle über Umwege auf eure Gegner? Kein Problem! Ihr wollt lieber aufs Ganze gehen und euch einfach in die Schlacht stürzen? Auch möglich! Gegner paralysieren und Ball klauen? Klar! Das alles gilt gleichermaßen ebenso für den Mehrspieler-Modus, in dem das wahre Potential von *Rocket Fist* steckt. Hier könnt ihr lokal maximal zu viert ran; um auf diese Spielerzahl zu kommen, dürfen auch computergesteuerte Gegner mitmachen. Power-ups, die beispielsweise unsichtbar machen oder eure Angrifsstärke oder Verteidigungskraft erhöhen, sorgen im Multiplayer für ordentlich Abwechlung und einen teilweise gänzlich offenen Spielausgang. Im Death Match müsst ihr möglichst viele Schlachten für euch entscheiden, im Survival Mode gilt es dagegen, mit einer bestimmten Anzahl Leben möglichst lange durchzuhalten. Die Runden- beziehungsweise Lebenszahl könnt ihr selbst bestimmen, außerdem habt ihr die Auswahl aus verschiedenen Arenen und der Geschwindigkeit aller Roboter. Dank der verschiedenen witzigen Skins könnt ihr eure Figur auch im größten Chaos noch gut erkennen.

Im Gegensatz zu anderen Plattformen, auf denen *Rocket Fist* auch erschienen ist, müsst ihr leider auf den Editor sowie den Online-Modus verzichten. Dafür brilliert der Titel ganz klar im Mehrspieler-Modus, der vom Switch-Konzept profitiert, das ja ohnehin auf lokalen Multiplayer ausgelegt ist. Auch Grafikdesign und Musik wissen dank guter Abstimmung auf das futuristische und technische Setting zu überzeugen.

Johannes Gehrling

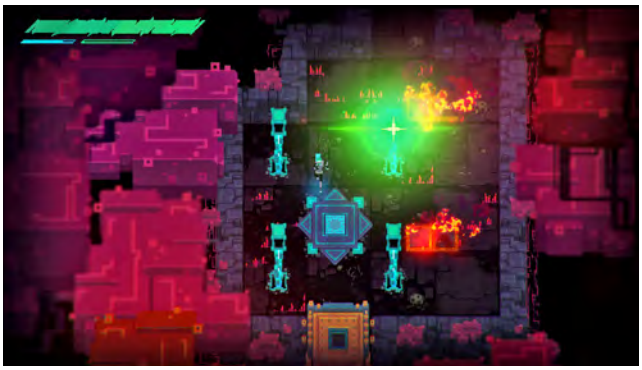
Genre:	Action
Entwickler:	Bitten Toast Games
Termin:	10. August 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Bossgegner am Ende der Sektoren des Einzelspieler-Modus stecken besonders viele Treffer ein, bevor sie sich verabschieden. Und böse sehen sie allemal aus.



Neben dem Sektor, der Schwierigkeit und der Farbe dürft ihr aus verschiedenen Kostümen für euren Roboter wählen, die allesamt witzig und knuffig daherkommen.

Solche merkwürdigen Gegner trefft ihr in *Phantom Trigger* zuhauf. Je nach Typ des Widersachers müsst ihr kluge Strategien entwickeln, um mit ihnen fertig zu werden.



Kleine Rätseleinlagen sorgen in *Phantom Trigger* für Abwechslung. Hier müsst ihr euch beispielsweise die richtige Reihenfolge und Farbe der leuchtenden Türme merken.

PHANTOM TRIGGER

Switch Ist das der Vorhof der Hölle oder gar die Hölle selbst? Findet es heraus: Indem ihr euch in *Phantom Trigger* durch eine Welt voller verstörender Monster und Neonfarben schlagt.

Als Protagonist Stan eines Tages nichtsahnend mit seiner Frau in der Küche scherzt, passiert etwas Ungewöhnliches. Er fällt einfach bewusstlos auf den Boden. Kurz darauf wacht er in einer veränderten Version seiner selbst mit dem Namen „The Outsider“ in einer merkwürdigen und dunklen Welt wieder auf, wo er von einem großen Baum ein mächtiges Schwert geschenkt bekommt. Klingt völlig absurd? Ist es zunächst auch. Doch dahinter steckt ein sehr gut gemachter „Neon-Slasher“ (Aussage des Entwicklers) mit RPG-Inhalten und Rogue-like-Elementen, der euch einiges abverlangt.

Auf in eine absurde neue Welt

Nach eurer Ankunft in der neuen Welt stürzt ihr euch zunächst nur mit einer Peitsche sowie dem geschenkten Schwert bewaffnet durch ein Portal, worauf ihr auf jede Menge merkwürdiger Monster trefft. Diese müsst ihr natürlich bekämpfen, nach kurzer Zeit erhaltet ihr zusätzlich noch einen sehr starken Faustangriff. Zudem steht euch ein Move zur Verfügung, mit dem ihr eure Figur eine kleine Distanz weit teleportieren könnt, um beispielsweise gegnerischen Angriffen auszuweichen oder über Hindernisse zu gelangen. Schwert, Peitsche und Faustschlag werden durch die Benutzung verbessert, was sie stärker macht und neue Kombos freischaltet. Je nach Gegnertyp greift ihr auf die verschiedenen Fähigkeiten beziehungsweise Waffen zurück, um sie möglichst effizient auszuschalten. Hin und wieder werdet ihr in einem kleinen Gebiet eingesperrt, das ihr erst wieder verlassen dürft, wenn ihr alle Monster besiegt habt, die auf euch losgehen.

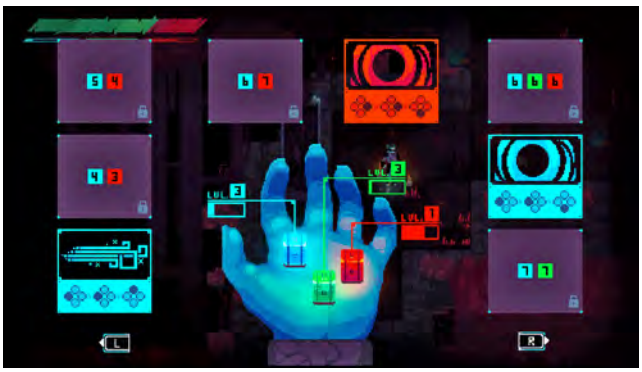
Ist das hier die Hölle?

Am Ende jeder Welt erwartet euch ein mächtiger Bossgegner, den es niederzustrecken gilt. Dabei werdet ihr zunächst stets ins kalte Wasser geworfen, denn jeder Obermotz erfordert eine andere Strategie, die ihr im sonstigen Spielverlauf nicht lernt. Seid ihr erfolgreich, landet ihr wieder in der kleinen Oberwelt mit dem Baum und dem Portal, von wo aus ihr euch ins nächste Abenteuer stürzt. An diesem Spielprinzip ändert sich während der sechs Stunden, die ihr für die Story in etwa benötigt, nicht wirklich etwas. Um trotzdem für Abwechslung zu sorgen, haben sich die Entwickler etwas Spannendes ausgedacht: Immer wieder reißen euch während des Spiels Flashbacks aus dem Geschehen. Das kann ein Rückblick in die Vergangenheit sein, aber auch Protagonist Stan, der beispielsweise im Krankenhaus aufwacht. Das führt zwangsläufig dazu, dass ihr euch fragt, was denn nun real ist und was nicht. Und warum sich Stan überhaupt als „The Outsider“ durch diese merkwürdige Monsterwelt schlagen muss. Ist es der Kampf mit seinen inneren Dämonen? Ist es der Vorhof zur Hölle, da er den Kampf gegen seine Krankheit zu verlieren scheint? All das spornt dazu an, immer weiter zu spielen, um mehr herauszufinden. Um über die Story hinaus zu motivieren, schaltet ihr nach Abschluss eben dieser zwei neue Modi frei: Koop und Arena. Diese liefern weitere Inhalte für einige Stunden Mehrspieler-Spaß.

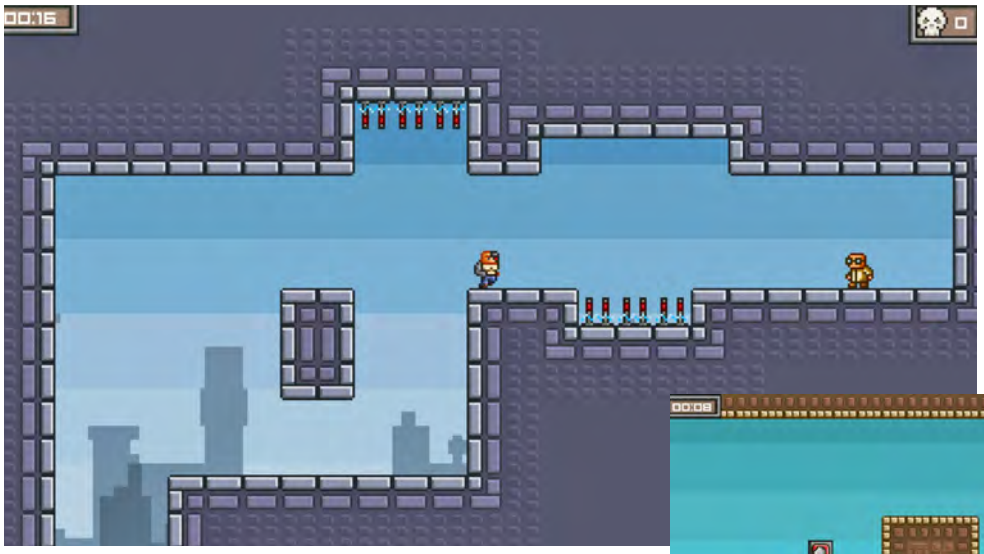
Johannes Gehrling

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	TinyBuild Games
Termin:	10. August 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Bei den Bossgegnern am Ende einer jeden Welt geht es besonders anspruchsvoll zur Sache. Auch hier gilt: Die richtige Strategie will gefunden werden, um zu bestehen.



Setzt all eure Fähigkeiten und Waffen so viel wie möglich ein. Nur dadurch werden sie stärker, was schlussendlich mehr Schaden verursacht und Kombos freischaltet.



Als Ein-Mann-Armee stellt ihr euch der Liga des Bösen, die finstere Pläne verfolgt und euch allerhand Schergen auf den Hals hetzt.

Neben den kniffligen Sprungpassagen gibt es in jedem Level auch noch eine Aktentasche zu Sammeln

LEAGUE OF EVIL

Switch Mit *League of Evil* steht uns ein weiteres 2D-Jump&Run im Pixel-Look ins Haus. Doch kann sich dieser Kandidat in der bereits vorhandenen Fülle an Hüpfspielen überhaupt noch abheben?

In vier Kapiteln durchstreift unser kleiner Terminator-Agent monoton gestaltete Levels, deren grafische Abwechslung sich auf die jeweilige Farbgebung beschränkt. Hierbei stellt sich unser Held der titelgebenden Liga des Bösen entgegen, einer Gruppe von verrückten Wissenschaftlern, die verschiedene fiese Pläne verfolgt.

Knifflig, kurz und knackig

Mithilfe von Doppel- und Wandsprüngen und einem Nahkampfangriff schlägt man sich durch die kurzweiligen Levels. Dabei weicht man Fieslingen und Fallen aus, sammelt gelegentlich auch die ein oder andere Aktentasche auf, um schließlich am Ende jeden Abschnitts einen der bösen Buben ins Jenseits zu befördern.

Der Schwierigkeitsgrad der Kapitel steigt stetig an, sodass es schnell mal etwas knifflig werden kann. Vor allem ab dem dritten Kapitel fordert euch *League of Evil* richtig viel ab, wodurch selbst Hüpfspiel-Veteranen mitunter zu knabbern haben. Trotzdem ist dieses Spiel ebenfalls für weniger versierte Spieler geeignet, da es durch den fixen Wiedereinstieg nach dem Bildschirmtod nicht zur Frustration kommt.

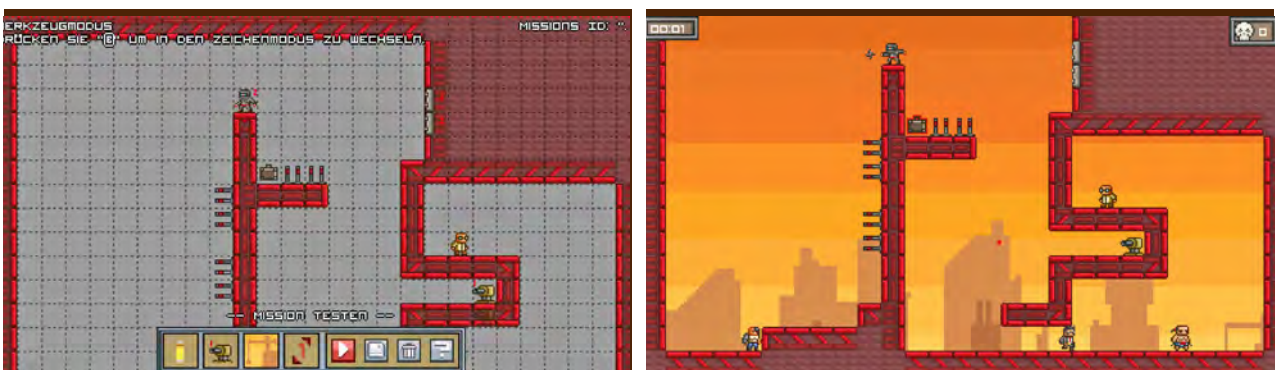
Zusatzspaß für Kreative

Wenn man sich in den vier Kapiteln ausgetobt hat, wartet mit dem beigefügten Leveleditor eine nette Ergänzung. Hier stehen uns sämtliche Gegner, Fallen und Levelbausteine zur Verfügung, mit denen wir in kurzer Zeit unsere eigenen kleinen Herausforderungen zaubern. Diese können wir dann über das Internet mit anderen Spielern teilen. Der Leveleditor ist ziemlich einfach zu bedienen und bietet einige Möglichkeiten zum Experimentieren.

Alles in allem erfindet *League of Evil* das Rad sicher nicht neu, bietet aber durch seine insgesamt 140 kurzen Levels ordentlich Futter und ist auch unterwegs eine nette, knifflige Ablenkung vom grauen Alltag.

Philipp Bader

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Ratalaika Games
Termin:	31. August 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7



Der Leveleditor bietet einige Möglichkeiten zur Entfaltung. Links sieht man ein Level im Baumodus, rechts dann im wirklichen Spiel.

AZURE STRIKER GUNVOLT STRIKER PACK

Switch Elektrisierende Umsetzung: Gunvolt verteilt nun auch auf der Switch gezielte Stromstöße.

Die lange Absenz von Capcoms blauen Bomber – möge er in Frieden ruhen – trägt tatsächlich auch etwas Gutes in sich, denn in der Zwischenzeit haben andere Spiele das Zepter ergriffen und Fans des Run&Gun-Genres mit neuem Stoff versorgt. Nein, wir reden nicht vom unsäglichen *Mighty No. 9*, sondern von *Azure Striker Gunvolt* auf dem 3DS. Das erschien jüngst als Umsetzung für die Switch, inklusive der gelungenen Fortsetzung.

Kleines Spiel, große Technik

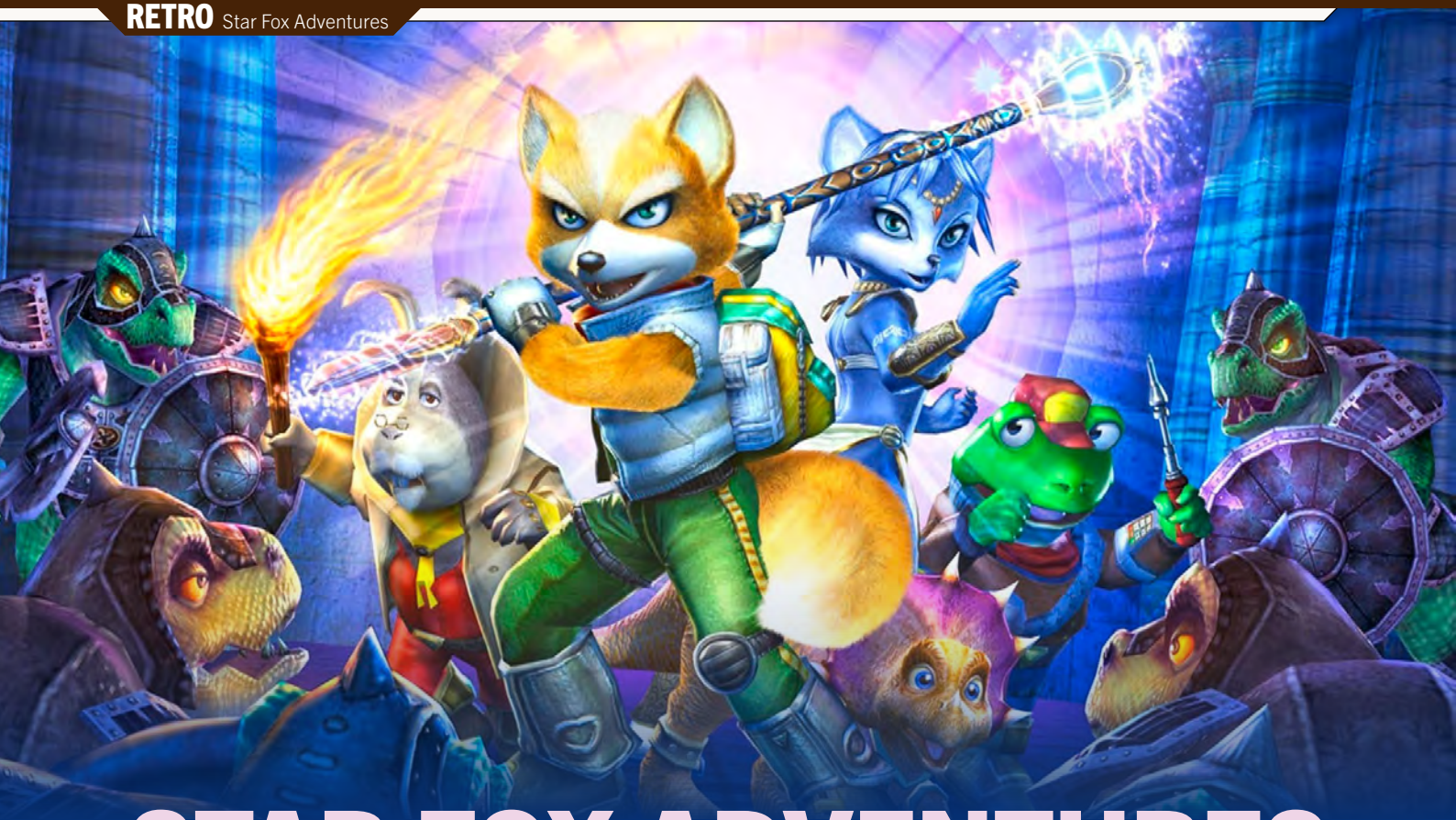
Die wichtigste Frage beantworten wir am besten direkt: Wer schon beide Spiele auf dem 3DS mehrmals durchgezockt und auch die DLCs erworben hat, muss nicht zwingend noch zur inhaltsgleichen Switch-Version greifen. Einige technische Neuerungen hat Inti Creates aber doch vorgenommen und dem Doppelpack etwa eine HD-Auflösung, 60 Frames pro Sekunde sowie eine Rumble-Funktion verpasst. Von den satteren Farben profitieren vor allem die hübsch gemachten Anime-Bildsequenzen, die eigentlich sehr gelungene Pixel-Optik hingegen wirkt auf dem großen Bildschirm etwas zu groß aufgezogen. Spielerisch gibt es allerdings kaum etwas zu bemängeln. Sowohl *Azure Striker Gunvolt* als auch die um einige Nuancen bessere Fortsetzung verbinden sehr gut inszenierte Jump&Run-Action mit interessanten Gameplay-Mechaniken und einer vielschichtigen Story. Letztere drängt sich während des Spielgeschehens aber ein wenig zu häufig in den Vordergrund, wodurch der Flow des Spiels etwas ins Stocken gerät. Unser Tipp: Spielt den Vorgänger zuerst durch und stürzt euch dann auf das exzellente Sequel.

Marco Cabibbo/Laureen Eggmann

Genre:	Action
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	31. August 2017
Preis:	34,99 Euro
WERTUNG	8

Häufige Dialoge unterbrechen das Geschehen und führen die Story weiter. Manchmal fühlt man sich durch diese Zwischensequenzen ein wenig gegängelt.

Große Roboter wie dieser Mech tauchen von Beginn an in beiden Spielen auf, stellen aber sowohl Gunvolt als auch Copen vor keine echten Probleme.



STAR FOX ADVENTURES

Der Briten letzter Streich: Bevor Rareware kurz nach Beginn der Gamecube-Ära ins Microsoft-Lager wechselte, bescherten sie den trauernden Nintendo-Fans noch ein letztes Highlight für den Spielewürfel. Wir blicken zurück auf *Star Fox Adventures*!

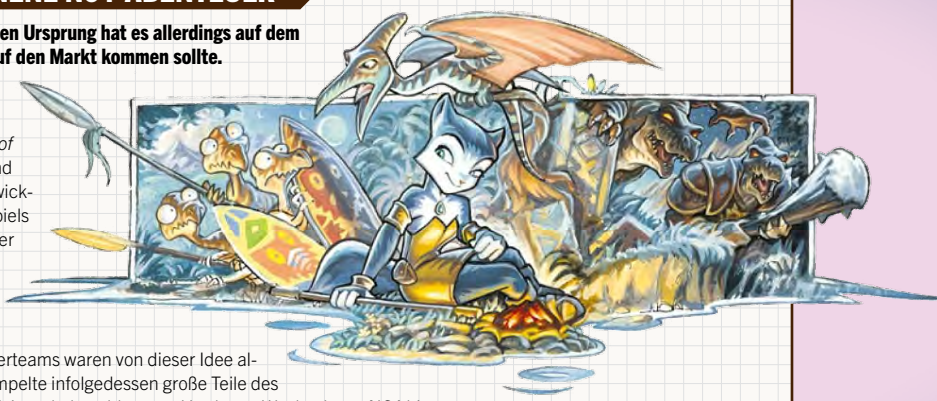
Fox McCloud und seine Crew haben sich vor allem als Weltraumaction-routinierte Fliegerasse einen Namen gemacht. Ausflüge in andere Genres beschränken sich auf Gastauftritte in Spielen wie jenen der *Super Smash Bros.*-Serie – mit einer Ausnahme: Im Jahre 2002 wagte sich der damals exklusiv für Nintendo werkelnde Kult-Entwickler Rareware an die *Star Fox*-Marke, warf das lineare Shooter-Gameplay zum größten Teil aus dem Fenster und stülpte dem Fuchs und seinen Kollegen ein massiv von *The Legend of Zelda Ocarina of Time* inspiriertes Action-Adventure-Gewand über die Haube. Das Ergebnis hörte auf den Namen *Star Fox Adventures* und war einer der ersten richtig großen Hits für den damals jungen Gamecube – und das, obwohl die Entwicklung alles andere als reibungslos verlaufen war (siehe Extrakasten nächste Seite).

Im übersichtlichen und toll gestalteten Hub-Areal des Spiels gehen wir einkaufen, sammeln Informationen und kaufen im Shop wichtige neue Gegenstände ein.

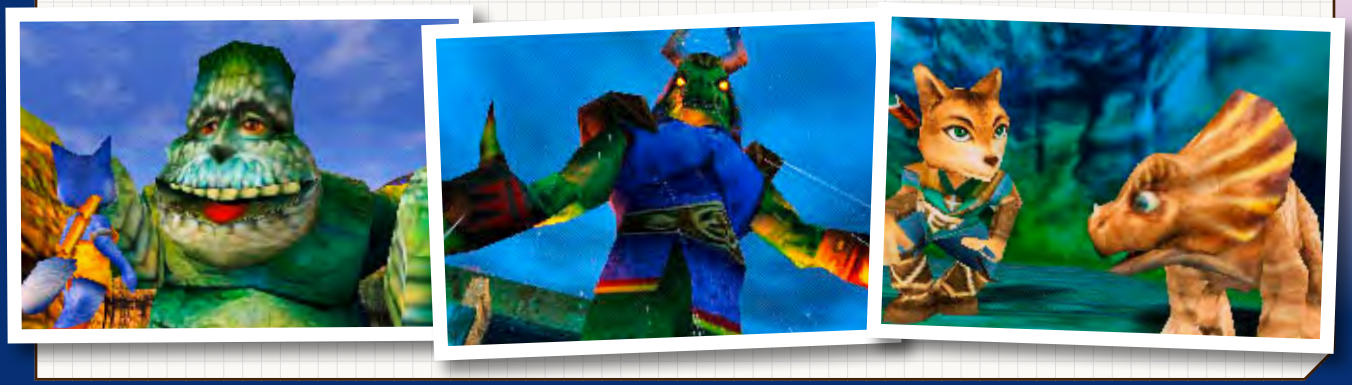
Viele Aspekte des Spiels zeugen von der großen Vorlage *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Das Kampfsystem mit Lock-on-Funktion etwa funktioniert fast gleich.

DINOSAUR PLANET – DAS NIE ERSCHIENENE N64-ABENTEUER

Star Fox Adventures erschien exklusiv für den Gamecube. Seinen Ursprung hat es allerdings auf dem N64 – und sah dort noch ganz anders aus, als es schließlich auf den Markt kommen sollte.



Vor allem auf dem N64 feierte Rareware große Erfolge. Das letzte Projekt des Studios für die altehrwürdige Konsole sollte ein Action-Adventure im Stile von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* mit den zwei neu ersonnenen, spielbaren Helden Sabre und Krystal werden. Unter dem Titel *Dinosaur Planet* schritt die Entwicklung gut voran. Sabre und Krystal wären in dieser Version des Spiels gleichwertige Helden gewesen, die zwar unabhängig voneinander Abenteuer erlebten, zwischen denen man aber jederzeit hätte wechseln können. Dann allerdings schlug Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto aufgrund der äußerlichen Ähnlichkeit zwischen Sabre und Fox McCoud vor, den Titel offiziell Teil des *Star Fox*-Canons werden zu lassen. Weite Teile des Entwicklerteams waren von dieser Idee alles andere als begeistert, doch man tat wie geheißen – und krempelte infolgedessen große Teile des Gameplays und des Spielaufbaus um. Der zu einem ähnlichen Zeitpunkt beschlossene Hardware-Wechsel vom N64 hin zum Gamecube stellte das Studio vor weitere Herausforderungen. *Star Fox Adventures*, wie wir es heute kennen, hat noch viele Gemeinsamkeiten mit *Dinosaur Planet* – siehe die Bilder unten. Es wäre aber dennoch spannend zu wissen, wie das Spiel geworden wäre, hätten die Entwickler ihrer ursprünglichen Vision folgen können.



Ab in die Urzeit

Die Geschichte ist mehrere Jahre nach den Ereignissen von *Star Fox 64* (oder *Lylat Wars*, wie es in deutschen Gefilden hieß) angesiedelt. Fox McCloud und seine Kameraden werden zum Dinosaur Planet gerufen, der droht, auseinanderzubrechen. Ihre Mission: Dem Ursprung der Instabilität auf den Grund zu gehen und den Himmelskörper zu retten. Gleichzeitig sieht die Kriegerin Krystal an anderer Stelle auf dem Dinosaur Planet nach dem Rechten und geht den Vorgängen im mysteriösen Krazoa Palast auf den Grund, wird aber von einer unbestimmten Kraft in einen riesigen Kristall gesperrt. Nun liegt es an Fox, nicht nur den Planeten, sondern auch Krystal zu retten und gleichzeitig den fiesen Bösewicht General Scales zu besiegen. Klingt soweit spannend, allzu großartige Wendungen oder Entwicklungen erwarten uns aber nicht, abgesehen von einem völlig hanebüchenen Twist ganz am Ende des Abenteuers, der viele der Geschehnisse im Spiel rückwirkend bedeutungslos macht. Wer den Titel damals schon gespielt hat, weiß, was wir meinen! Wir haben dir diesen Makel inzwischen aber fast schon verziehen, *Star Fox Adventures*. Allerdings nur fast.

The Legend of Fox McCloud

Spielerisch wird die Geschichte sehr *Zelda*-typisch genutzt, um den Helden von einem Abenteuer ins nächste zu führen, gilt es doch, in verschiedenen Arealen sogenannte Ahnensteine und später auch noch Krazoa-Geister zu finden, um das düstere Schicksal der Welt abzuwenden. Von der Hub-World des Dinosaur Planets brechen wir also zu den

Um zu den verschiedenen Arealen des Spiels zu gelangen, nehmen wir in klassischer *Star Fox*-Manier hinter dem Steuer eines Arwings Platz und ballern fröhlich drauf los.

Fan-Favoritin Krystal ist leider nur im Prolog des Abenteuers spielbar. Den größten Teil des Spieles verbringt sie als typisches Fräulein in Not in Gefangenschaft.

Die verschiedenen Abschnitte kommen thematisch ziemlich abwechslungsreich daher und werden immer herausfordernder.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Für mich persönlich das beste *Star Fox* überhaupt. Und von Rare!“

Ach ja, *Star Fox*. Leider bin ich mit der Serie nie so richtig warm geworden, sei es auf dem SNES, dem N64 oder neuerlich auf der Wii U. Das ist schon fast erstaunlich, bin ich doch eigentlich ein riesiger Weltraum- und Sci-Fi-Fan. Irgendwie waren mir alle *Star Fox*-Titel aber zu stupide und eintönig. Eine glorreiche Ausnahme stellt da *Star Fox Adventures* dar. Nicht nur, dass es eines der letzten Nintendo-Spiele aus dem legendären Hause Rare ist, deren Weggang zu Microsoft mich bis heute traurig stimmt, nein: Es ist auch so ganz anders als die anderen *Star Fox*-Titel und deswegen gefällt es mir so gut. Statt einem Weltraum-Shooter haben die Entwickler ein sehr hübsches Action-Adventure geschaffen, das mich dank der tollen Spielwelt noch eine Schippe mehr anspricht. Und wie süß ist einfach der kleine Begleiter Tricky? SO süß!

verschiedenen Bereichen auf, um dort Rätsel zu lösen, Kämpfe zu bestreiten und andere Action-Adventure-typische Erlebnisse zu überstehen. Allerdings kommt der Spaß deutlich linearer daher als beim großen N64-Vorbild *Ocarina of Time* – in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren, ist nur sehr selten notwendig. Zudem hat man sich bei den Reisen zu den verschiedenen Abschnitten einen Teil der ursprünglichen *Star Fox*-DNA bewahrt: Bei ihnen handelt es sich nämlich relativ häufig um Teile des Dinosaur Planets, die sich bereits von ihm gelöst haben, sodass wir uns ins Arwing schwingen und zu den jeweiligen Arealen fliegen müssen, Shooter-Action inklusive. Das kommt nicht ganz so gut gemacht daher wie die Levels der Shooter-Ableger der Serie, sorgt aber immerhin für Abwechslung. Ebenso bieten die Gebiete selbst Varianz. Neben sattgrünen Wiesen, auf denen riesige Dinosaurier friedlich grasen, erwarten uns unter anderem verschneite Berggipfel, glühend heiße Lavahöhlen, riesige Seen und noch viel mehr. Und wie schon in *Conkers Bad Fur Day*, dem letzten N64-Spiel aus dem Hause Rareware, wird das „normale“ Gameplay gerne mal von Momenten unterbrochen, in denen wir etwa unser Talent auf einem Schneemobil beweisen oder uns einer Art Ringkampf stellen müssen. Cool! Aber auch sonst macht *Star Fox Adventures* vieles richtig. Fox McCloud darf diesmal zwar nicht auf seinen Blaster zurückgreifen, erhält aber ganz früh im Spiel Zugriff auf einen magischen Stab, der im Verlauf seiner Reise durch zahlreiche Fähigkeiten erweitert wird und dann etwa Feuer und Eis schießen kann. Ebenfalls wie bei *The Legend of Zelda* findet man die meisten der neuen Fertigkeiten an vorgegebenen Stellen im Spiel, optionale Kräfte und Gegenstände hingegen kann man im Shop in der Hub World des Dinosaur Planets erstehen, sofern man genügend Geld gesammelt hat. Herzteile, Magie und andere „geborgte“ *Zelda*-Elemente sind ebenso mit an Bord. Beim Kämpfen hat sich Fox – der übrgens als einizger der Star-Fox-Crew das Schiff verlassen darf – auch eine Scheibe beim Hylianer mit der grünen Mütze abgeschnitten: Anvisieren, Rückwärtssalto, Ausweichrolle, verschiedene Angriffe mit dem Stab und sogar eine Auto-Jump-Function – das funktioniert genauso, wie man das vor *Breath of the Wild* von den 3D-*Zelda*s gewohnt war. Macht aber nix, denn die Gefechte spielen sich flüssig und machen Laune.

Grafisch war *Star Fox Adventures* 2002 eine echte Wucht. Das extrem detaillierte Fell sowohl von Fox als auch von Krystal und die tollen Wassereffekte waren echte Highlights!

Der putzige Dino Tricky ist auf unserer Reise ein wertvoller Partner. Wir können ihm Anweisungen geben, um Rätsel zu lösen oder in kniffligen Passagen voranzukommen.

Trickreicher Kronfolger

Dem Spiel eigen ist die Einbindung von Prinz Tricky, einem kleinen Dinosaurier, der Fox relativ früh im Spielverlauf über den Weg läuft und ihm fortan nicht mehr von der Seite weicht. Dem kleinen Reptil können wir Befehle erteilen, welche es anschließend widerstandslos ausführt. Das reicht vom Betätigen von Bodenschaltern über das Schmelzen von Eis (wie Fox auch erlernt Tricky nach und nach neue Fähigkeiten wie einen Feueratem) und das Erforschen von Orten, die Fox selbst nicht erreichen kann. Vor allem in den zahlreichen Rätseln des Spiels wird der kleine Racker sehr gut eingebunden und entwickelt sich zu einem sehr sympathischen, gut geschriebenen Begleiter – wie übrigens die meisten Figuren im Spiel nicht allzu tiefgründig, aber ansprechend geschrieben daherkommen. Das Knobelrepertoire reicht von einfachen Schalterrätseln über kompliziertere Aufgaben, bei denen wir unsere Umgebung genau im Auge behalten müssen. Keine Frage: In Sachen Abwechslungsreichtum machte Rareware wieder einmal niemand was vor, und auch wenn die Brillanz eines *Zeldas* weder in den Kämpfen noch in den Rätseln erreicht wurde, kam *Star Fox Adventures* dem großen Vorbild oftmals doch sehr nahe.

Hübsche Dinos

Wenn nur die *Star Fox*-Lizenz nicht so aufgetackert gewirkt hätte! Aber neben dem Gameplay gab es noch einen zweiten Aspekt des Spiels, welcher einen über diesen Makel hinwegsehen ließ: Die für damalige Verhältnisse fantastische und heute noch ansprechende Technik des Spiels. Anno 2002 waren realistisch gestaltete Felle, wie sie die Haut von Fox, Krystal und anderen Figuren zierten, alles andere als eine Selbstverständlichkeit! Tolle Effekte, allen voran die geniale Wasserphysik sowie die stimmige Beleuchtung, die gute Weitsicht, die flüssige Framerate und andere technische Leckerbissen an allen Ecken und Enden erfreuten das Spielerherz. Auch der Sound konnte qualitativ mithalten: David Wise, der bereits vorher an der Entstehung zahlreicher ikonischer Rareware-Melodien beteiligt war, lieferte hier eingängige, perfekt passende Stücke ab, und auch die gewählten (englischen) Synchronstimmen für Fox und Co. machten ihre Sache gut – im Jahre 2002 keine Selbstverständlichkeit! Es gibt also vieles, was für *Star Fox Adventures* spricht – und trotzdem ist es heutzutage relativ in Vergessenheit geraten. Während HD-Neuauflagen und Fortsetzungen zu *Super Mario Sunshine* und Co. immer wieder die Gerüchteküche anheizen, scheint es fast, als wäre das Dino-Abenteuer dazu verdammt, für immer ausschließlich in der Erinnerung der Fans zu leben. Aber wer weiß – vielleicht erlebt es auf der Nintendo Switch ja doch noch einen zweiten Frühling. **Lukas Schmid**

Geld regiert die Welt, das gilt auf jedem Planeten! Um im Shop einkaufen zu können, müssen wir zuerst fleißig Peser sammeln.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht das beste Rareware-Spiel, aber dennoch ein gelungenes Abschiedsgeschenk“

Die Entwicklung von *Star Fox Adventures* wurde von zahlreichen Problemen wie einem hineingezwungenen Franchise, einem Hardware-Wechsel und nicht zuletzt dem bevorstehenden Verkauf des Entwicklerstudios an Microsoft begleitet. Umso beeindruckender, dass das dennoch so ein gutes Spiel ist! Allerdings kann es dann doch nicht mit den N64-Klassikern aus dem Hause Rareware wie *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*, *Perfect Dark*, dem nach wie vor indizierten *Golden Eye 007*, *Jet Force Gemini* usw. mithalten. Irgendwie fehlt dem Spiel der Funke, der die anderen Rareware-Abenteuer auszeichnete, eine eigene „Seele“, wenn man so will. Und den völlig vermurksten finalen Bosskampf habe ich bis heute nicht wirklich überwunden! Ich habe es trotzdem genossen, dem Spiel nach so langer Zeit wieder einen Besuch abzustatten, denn was Abwechslung, (für damalige Verhältnisse) technische Brillanz und Einfallsreichtum angeht, können sich sogar manch moderne Konkurrenten durchaus eine Scheibe abschneiden.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 10/2002

Wenn Herbst und Winter vor der Tür stehen, befinden sich in der Regel bereits viele große Spieletitel in den Startlöchern, um Spieler rund um die Welt in der dunklen Jahreszeit an die Bildschirme zu fesseln. Aktuell steht beispielsweise mit *Super Mario Odyssey* ein solcher Titel an, der die Herzen von Nintendo-Fans höher schlagen lässt. Das war vor 15 Jahren nicht anders, immerhin erschien das herausragende *Super Mario Sunshine* hierzulande am 04. Oktober 2002. Pünktlich zum Release testete die N-ZONE-Redaktion damals das *Mario*-Hüpfspiel in der deutschen Fassung, nachdem der Titel bereits eine Ausgabe zuvor den Import-Test durchlief – dabei wurde die tolle 91er-Wertung erneut bestätigt. Neun Seiten Komplettlösung halfen zudem beim Ergattern aller begehrten Insignien der Sonne. Auch *Starfox Adventures* heimste im Import-Test die Wertung 91 ein. Im Vorschaubereich erfuhren die Leser ausführlich Neues von der Trial-Edition von *Resident Evil Zero*, während *Resident Evil* in der PAL-Version im Reportage-Test eine 88 einfuhr. Abgerundet wurde das monatliche N-ZONE-Paket wie gewohnt durch zahlreiche Leserbeiträge, Hardware-Tests und unzählige Cheats und Codes zu Titeln wie *Beach Spikers*, *Sega Soccer Slam* und *Driven*. Auf dem Vorgänger der Gamescom, der Games Convention in Leipzig, war Nintendo Anno 2002 übrigens nicht vertreten. Schon verrückt, oder?

SUPER MARIO SUNSHINE (GC)

RESIDENT EVIL ZERO (GC)

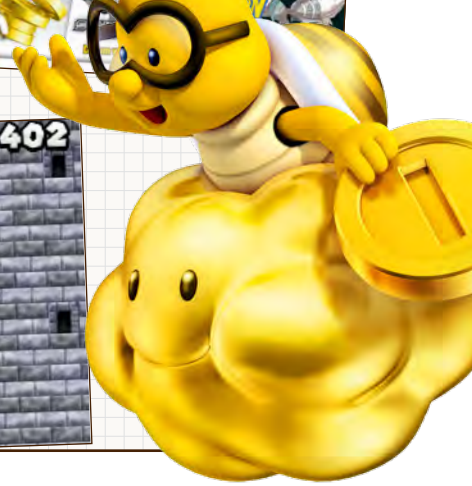
SPYRO 2: SEASON OF FLAME (GBA)

AUSGABE 10/2007

Auch fünf Jahre später firmierte die Gamescom noch in Leipzig unter dem Namen Games Convention – mittlerweile aber inklusive Nintendo-Stand! Auf der Messe ließ die fleißige N-ZONE-Redaktion damals keinen Winkel unerforscht, deshalb kam sie mit reichlich Infos zurück. Brandheiße Neuigkeiten und Spieleindrücke gab's zum Beispiel zu solchen Hochkarätern wie *Super Mario Galaxy*, *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*, *Metroid Prime 3 Corruption*, *Rayman Raving Rabbids 2* und *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* (allesamt für die Wii). Wurde der Vorschaubereich vor zehn Jahren ganz überwiegend von Wii-Titeln dominiert, sah es in der Testsektion ganz anders aus. Zwar konnte sich *Super Paper Mario* eine sehr gute 85er-Wertung abholen, für den DS wanderten mit acht aber doppelt so viele Titel durch das N-ZONE-Testlabor wie für die Bewegungskonsole. Außer *Undercover: Doppeltes Spiel* (Wertung: 83) und *Drawn to Life* (Wertung: 78) blieb es aber bei vielen mittelmäßigen bis schwachen Spielen für den Handheld. Auf fünf Seiten berichtete die N-ZONE abschließend über verschiedenste Hardware für die Wii, zudem durften sich die Leser über Entwicklertagebücher zu *Nanostray 2* und *Crash of the Titans* freuen. Und wie auch 2002 gehörten 2007 ebenfalls zahlreiche hilfreiche Cheats und Codes zum Standardrepertoire des Magazins.

AUSGABE 10/2012

Die Welt näherte sich 2012 unaufhörlich einem großen Ereignis: Nach der enorm erfolgreichen Wii stand mit der Wii U ein namenstechnisch sehr ähnlicher Nachfolger in den Startlöchern, dessen Release zur Ausgabe 10/2012 nicht mehr fern war; deswegen machten zu dieser Zeit auch häufig Gerüchte um das konkrete Veröffentlichungsdatum die Runde. Davon ließ sich die N-ZONE-Redaktion jedoch nicht beirren, sondern stellte auf prallgefüllten 16 Seiten die Tablet-Konsole, ihr Konzept und ihre Spiele ausführlich vor. Dazu gehörten beispielsweise *FIFA 13*, *Rayman Legends*, *Assassin's Creed 3* und *Batman: Arkham City – Armoured Edition*. Im Vorschaubereich des 3DS dominierten *Professor Layton und die Maske der Wunder* und *Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2*. Beide Serien erhalten in Kürze neue Handheld-Ableger. Im Testabschnitt sind vor allem der Leser-Check zu *New Super Mario Bros. 2* für 3DS sowie *Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer* erwähnenswert. Ersteres wagte einen erneuten Blick auf das *Mario*-Hüpfspiel aufgrund der Langzeiterfahrungen der N-ZONE-Leser, Das Zweite kam mit einer kleinen Bluetooth-Tastatur daher, um Taschenmonster-Fans das Zehnfingerschreiben beizubringen. Nach dem Wii-Einkaufsführer in der vorherigen Ausgabe rundete der DS-Einkaufsführer für Sparfüchse nebst jeder Menge Retro, Community und Tipps & Tricks die Ausgabe 10/2012 ab.



METROID: SAMUS RETURNS SAMMELGUIDE TEIL 1

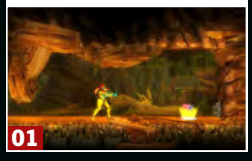
Alle Missile Container, Super Missile-Container, Power Bomben-Container, Energie-Tanks und Aeion-Tanks – mit unserem ultimativen Guide bleiben euch keine Sammelgegenstände in *Metroid: Samus Returns* verborgen!

von Lukas Schmid

OBERFLÄCHE

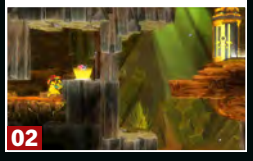
Item: Power Bomben-Container

Rollt mit dem Morph Ball durch den kleinen Durchgang und sammelt das Item ein, welches dort in aller Ruhe auf euch wartet.



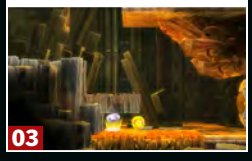
Item: Missile Container

Zerstört den Block, der den Morph-Ball-Gang blockiert und rollt hindurch. Am Ende liegt das wertvolle gesuchte Sammelitem.



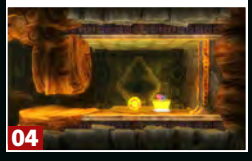
Item: Energie-Tank

Das Item wartet unter einem kleinen Vorsprung darauf, eingesammelt zu werden. Also ab in die Morph-Ball-Form und los!



Item: Missile Container

Zerstört den Block, der den Morph-Ball-Gang blockiert und rollt hindurch. Leicht zu entdecken liegt hier das gesuchte Item.

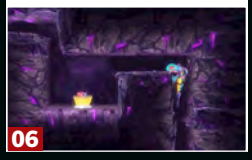


Item: Missile Container

Mit dem Morph-Ball durch die engen Gänge nach unten fallen, mit dem Beam den Block zerstören und das Item einsammeln.

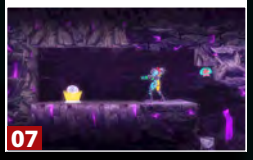
Item: Missile Container

Rollt durch den Morph-Ball-Gang, zerstört die Feinde am Weg mit Bomben und holt euch das Item, das am Ende harrt.



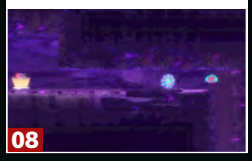
Item: Power Bomben-Container

Lasst das Baby-Metroid die Kristalle fressen und sammelt dann das Item ein. Viel mehr habt ihr an dieser Stelle nicht zu tun!



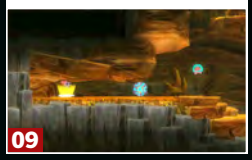
Item: Missile Container

Sprengt den Bomben-Block in die Luft und schnappt euch das Item am Ende des Ganges, indem ihr einfach gemütlich hinrollt.



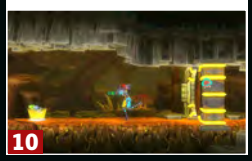
Item: Missile Container

Begebt euch in Morph-Ball-Form und schnappt euch das gut sichtbare Item, welches am Ende eines schmalen Ganges liegt.



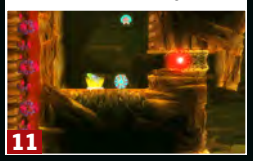
Item: Super Missile-Container

Zerstört die Tür-Blockade mit dem Plasma Beam und sammelt das Item ein, welches am Boden auf einen neuen Besitzer wartet.



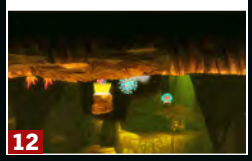
Item: Super Missile-Container

Aktiviert den Volt-Panzer, um Schaden zu vermeiden und rollt mittels Spider Ball den von Giftkraut bewachsenen Gang nach oben.



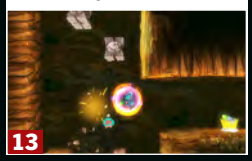
Item: Missile Container

Mit dem Spider Ball an die Decke – etwa mittels Bomben-Sprung –, das Baby-Metroid die Kristalle rund um das Item fressen lassen.



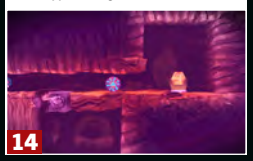
Item: Super Missile-Container

Gang nach unten springen, den Fall mit dem Space Jump abfangen und das rechts in einer kleinen Höhle liegende Item aufsammeln.



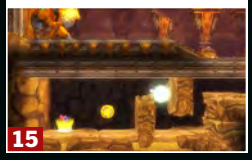
Item: Aeion-Tank

Springt mit Screw Attack nach oben, zieht euch mit dem Grapple Beam nach links und stoppt den Zug auf halber Strecke.

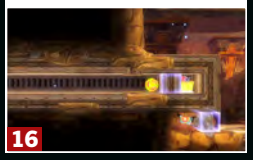


ZONE 1

Item: Missile Container
Zerstört mit der frisch erhaltenen Bombe den Block neben der Chozo Statue und schnappt euch das kostbare Item darunter.



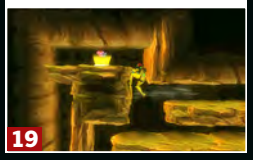
Item: Missile Container
Durch das kleine Wasserbecken und in den Morph-Ball-Gang begeben. Bombenblock am Ende zerstören und das Item schnappen.



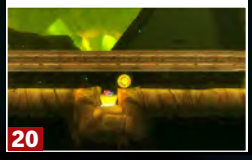
Item: Missile Container
Rollt direkt neben der Speicherstation mit dem Spider Ball die Wand hoch und schnappt euch das Item. Mehr ist hier nicht zu tun!

Item: Energie-Tank
Zerstört den Bombenblock in der rechten oberen Ecke des Raumes und springt hoch, um an den gesuchten Schatz zu gelangen.

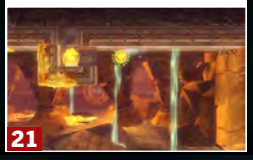
Item: Missile Container
Im Raum mit den drei Morph-Ball-Gängen im mittleren Gang Decke unter Gebläse sprengen, Rakete nach oben schießen.

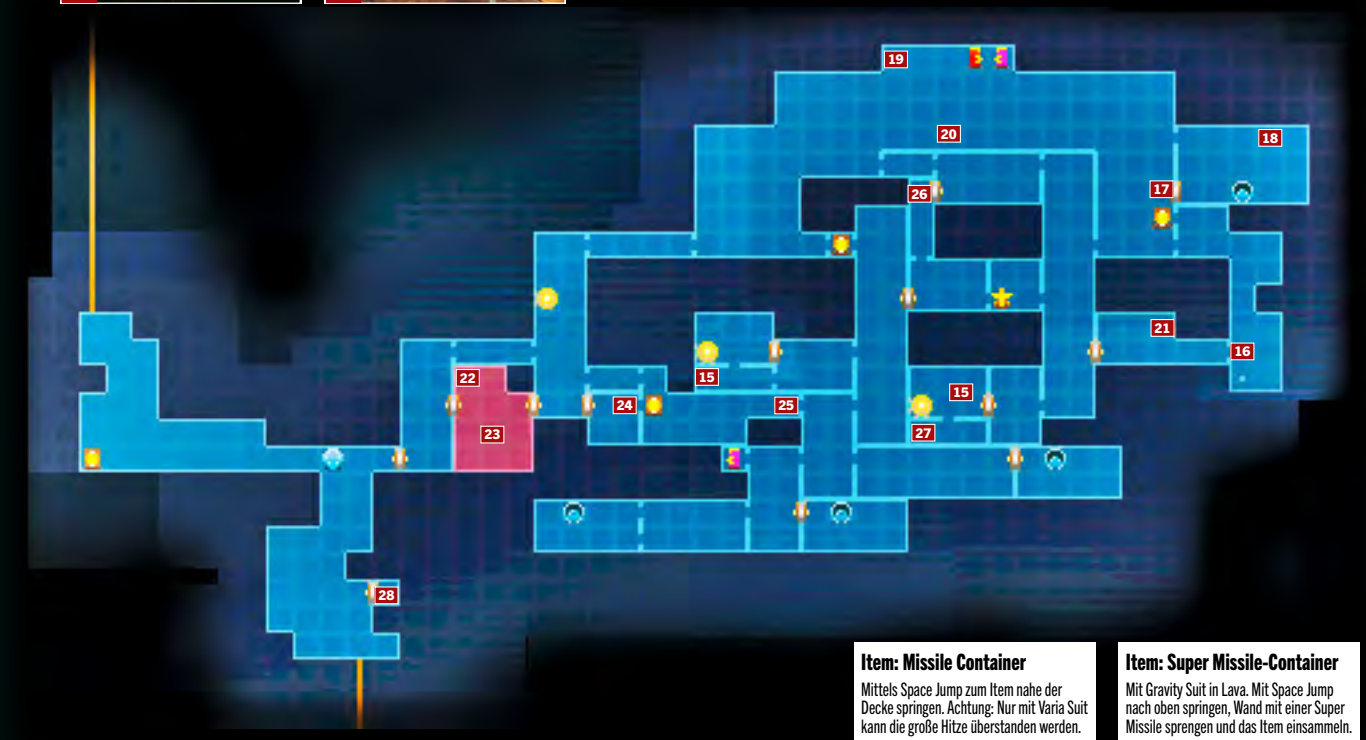


Item: Missile Container
Sprengt den Boden unter der steinernen Plattform und rollt in Form des Moprh-Balls in die sich eben dort offenbarende Kuhle.



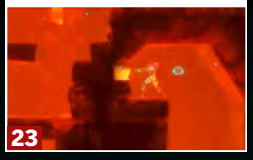
Item: Aeion-Tank
Rollt die rechte Wand über dem Wasser mit dem Spider Ball hoch, sprengt ein Loch in die Wand neben dem Item und greift zu.





Item: Missile Container
Mittels Space Jump zum Item nahe der Decke springen. Achtung: Nur mit Varia Suit kann die große Hitze überstanden werden.

Item: Super Missile-Container
Mit Gravity Suit in Lava. Mit Space Jump nach oben springen, Wand mit einer Super Missile sprengen und das Item einsammeln.



Item: Aeion-Tank
Tür von oben durch die Decke hindurch mit Plasma Beam öffnen und betreten. Begebt euch dort durch das Wasser zum Item.

Item: Missile Container
Rollt mittels Spider Ball die Wand links nach oben und sprengt den Bombenblock. Das Item ist dahinter und kann sich nicht wehren.

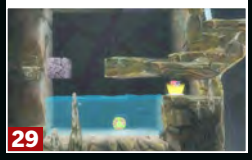
Item: Missile Container
Öffnet die Tür mit dem Spazer Beam und begebt euch mit dem Space Jump zum Item auf der linken oberen Seite des Raumes.

Item: Super Missile-Container
Block im Boden vor Chozo Statue zerstören, darunter Baby-Metroid Kristalle fressen lassen und linke Wand mit Rakete zerstören.

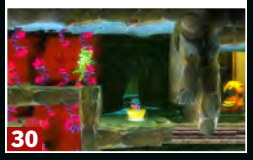
Item: Missile Container
Öffnet die Tür mit dem Wave Beam, hüpft mit dem Spring Ball hoch, sprengt die Wand rechts neben dem Item und greift zu.

ZONE 2

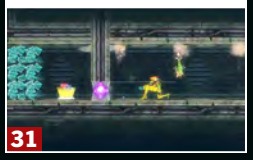
Item: Missile Container
Ballert euch mit dem Beam durch den brüchigen Boden nach unten und holt euch das Item rechts neben dem Wasserbecken.



Item: Missile Container
Aktiviert den Volt-Panzer und rennt links in das giftige Kraut hinein. Springt nach oben und holt euch geschwind, was euch zusteht.



Item: Missile Container
In das Loch links in der Wand rollen. Rollt dann mit dem Spider Ball nach oben und zerstört den Bombenblock links an der Wand.

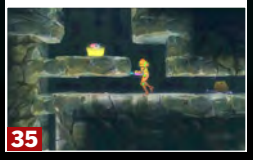


Item: Missile Container
Feuer spuckenden Feind an der Wand und anschließend den Bombenblock über ihm zerstören. Dort findet ihr das Item.

Item: Missile Container
Zerstört links an der Decke einen Block mit dem Beam, springt nach oben und rollt mit dem Morph Ball nach links zum Gegenstand.

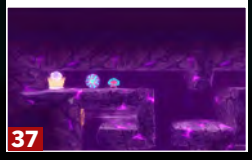
Item: Energie-Tank
Springt durch die per Beam zerstörbaren Blöcke nach unten, rennt dann rechts durch die zwei Türen und greift schnell zu.

Item: Missile Container
Sprengt die Bombenblöcke rechts an der Wand, rollt durch den engen Gang und zerstört am Ende des Ganges die Bombenblöcke.

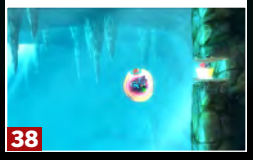


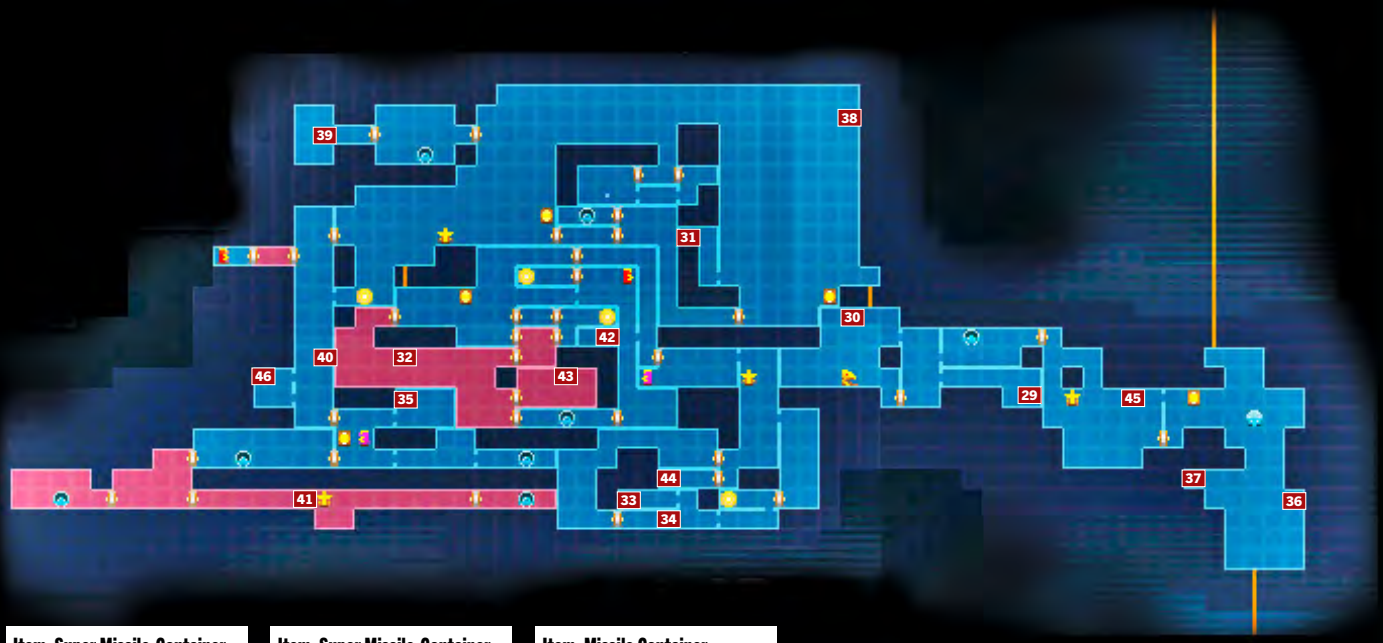
Item: Missile Container
Mit Space Jump in Gang mit dem giftigen Kraut, Volt-Panzer aktivieren. Kurz vor dem Ende den Bombenblock an Decke sprengen.

Item: Power Bomben-Container
Lasst das Baby-Metroid die Kristalle fressen; holt das Item, das sich über dem Gebläse unter einem Bombenblock versteckt.

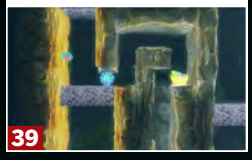


Item: Missile Container
Springt mit dem Space Jump ganz rechts oben in die Ecke des weitläufigen Raumes. Dort wartet das gesuchte Item auf euch.

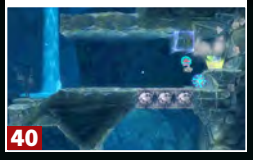




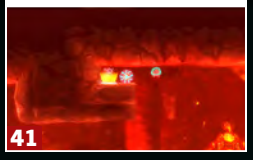
Item: Super Missile-Container
Öffnet die Super-Missile-Tür. Springt von links nach unten, zerstört die obere Reihe der Bombenblöcke und rollt nach rechts.



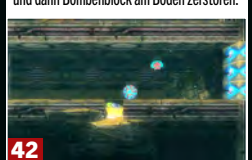
Item: Super Missile-Container
Lasst das Baby-Metroid die Kristalle fressen und zerstört die Bombenblöcke dahinter, um an euer Ziel zu gelangen.



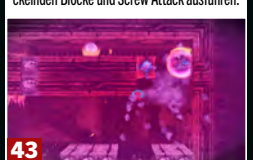
Item: Missile Container
Zerstört den Kokon mit dem Beam-Boost und sprengt den Bombenblock links daneben. Dort liegt das Item und weiß nicht warum.



Item: Super Missile-Container
Block rechts unter Gebläse mit Beam zerstören, Wand links in Gang mit der Screw Attack und dann Bombenblock am Boden zerstören.



Item: Power Bomben-Container
Power Bombe legen, Phasen-Drift aktivieren, mit Grapple Beam nach rechts, über die bröckelnden Blöcke und Screw Attack ausführen.



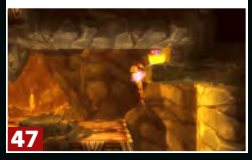
Item: Aeion-Tank
Öffnet die Plasma-Beam-Tür, legt im Inneren eine Power Bombe und rollt durch das dabei entstandene Loch weiter nach links.

Item: Missile Container
Zerstört links oben im Raum die Bombenblöcke im Morph-Ball-Gang und rollt nach rechts, bis ihr beim Item angelangt seid.

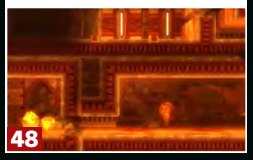
Item: Aeion-Tank
Durch den Bombenblock in den Raum links gelangen, mit dem Grapple Beam nach links ziehen und landet auf dem Item landen.

ZONE 3

Item: Missile Container
Springt einfach rechts zu dem Item hoch. Das war's. Wirklich. Sonst ist da nix. Gehen Sie weiter, es gibt hier nichts zu sehen!

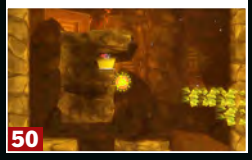


Item: Aeion-Tank
Sprengt links im Morph-Ball-Form den Bombenblock und rollt zum Item. Sammelt es ein und freut euch über euren wertvollen Fund.

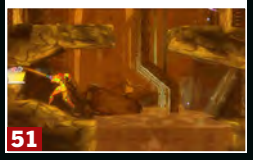


Item: Energie-Tank
Sprengt den Boden links neben dem Item, rollt als Morph Ball nach rechts und zerstört den Bombenblock direkt über euch.

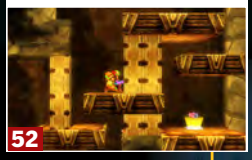
Item: Missile Container
Zerstört den Bombenblock auf der rechten Seite der im Raum schwebenden Struktur und springt oder rollt mit dem Spider Ball hoch.



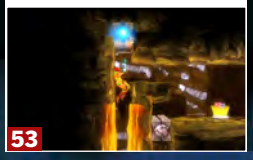
Item: Missile Container
Zerstört links neben dem Wasserbecken ganz am unteren Ende des langen vertikalen Ganges den Raketenblock an der Wand.



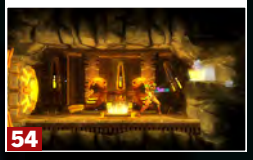
Item: Missile Container
Mit Grapple Beam an linke Seite des Raumes schwingen, mit Spider Ball nach oben, Kokons mit dem Phasen-Drift zerstören, weiterrollen.

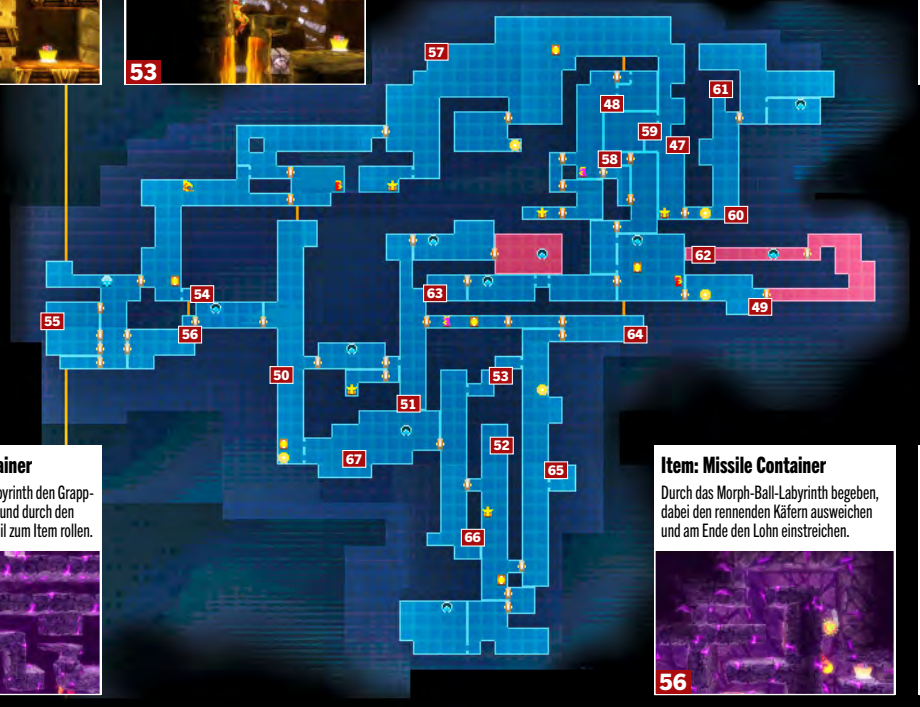


Item: Missile Container
Zwischen den gelben Wänden eine Rakete nach oben schießen, mit dem Grapple Beam zur Decke ziehen und nach links springen.

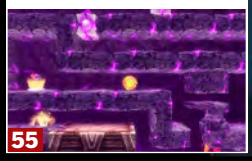


Item: Missile Container
Zerstört direkt neben dem Aufzug den Raketenblock an der rechten Wand. Das ist alles, was ihr für dieses Item zu tun habt.



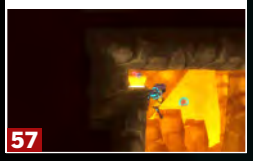


Item: Missile Container
Rechts im Morph-Ball-Labyrinth den Grapple-Beam-Block zerstören und durch den frei gewordenen linken Teil zum Item rollen.



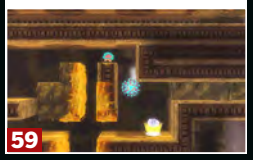
Item: Missile Container
Durch das Morph-Ball-Labyrinth begeben, dabei den rennenden Käfern ausweichen und am Ende den Lohn einstreichen.

Item: Missile Container
Springt mit dem Space Jump zum Item in der linken, zweitobersten Ecke des großen Raumes und zieht euch einfach nach oben.

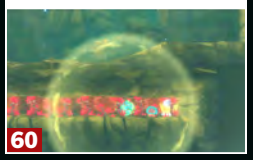


Item: Super Missile-Container
Super-Missile-Tür öffnen, von links eine Rakete auf den Raketenblock schießen und möglichst rasch von oben zum Item fallen lassen.

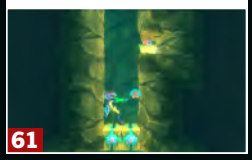
Item: Power Bomben-Container
Das Baby Metroid frisst euch den Weg durch die Kristalle zum Ziel frei. Ohne es müsst ihr einen kleinen Umweg nehmen.



Item: Power Bomben-Container
Rollt mit Volt-Panzer in den von Giftkraut überwucherten Gang und legt am Ende eine Power-Bombe, um das Item zu offenbaren.

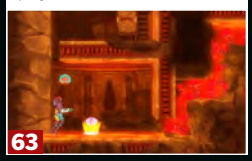


Item: Missile Container
Mit Screw Attack Blöcke an Decke zerstören. Warten, bis sie nachgewachsen sind, darauf landen, rechte Wand mit Rakete zerstören.



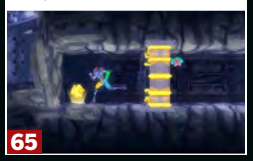
Item: Super Missile-Container
In der Lava mit Gravity Suit die Grapple-Beam-Wand nach links ziehen. Auf Plattform Super-Missile-Block an rechter Wand zerstören.

Item: Power Bomben-Container
Öffnet die Power-Bomben-Tür, lasst dahinter das Baby-Metroid die Kristalle fressen und springt beherzt das Stückchen nach unten.

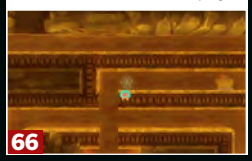


Item: Super Missile-Container
Mit Phasen-Drift, rechts über die bröckelnden Blöcke rennen und am Ende Raketen-Block hinter dem Grapple-Beam-Block zerstören.

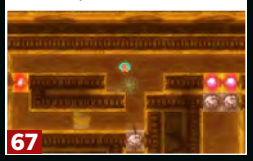
Item: Aeion-Tank
Durch den Morph-Ball-Gang nach rechts, mit Grapple Beam nach oben ziehen, Tür mit dem Spazer Beam öffnen, Item aufklauben.



Item: Missile Container
Mit Varia Suit durch das trübe Wasser nach rechts rollen. Zwischen den Stacheln zwei Raketen nach oben schießen, hinterherspringen.



Item: Super Missile-Container
Legt eine Power Bombe und rollt durch den Morph-Ball-Gang links vom Gebläse. Lasst dort das Baby-Metroid die Kristalle fressen.

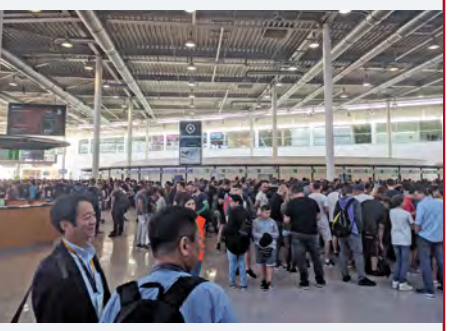


Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

GAMESCOM: PURER WAHNSINN?



Beruflich (warum auch sonst?) hat es mich dieses Jahr zum allerersten Mal auf die Gamescom nach Köln verschlagen. Ist die Messe noch das, was sie sein möchte?

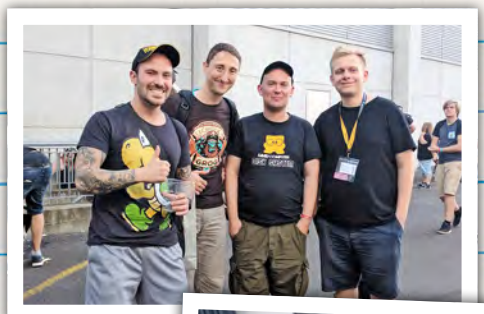
Das Bild, das ihr hier seht, habe ich am Gamescom-Mittwoch um etwa 9.30 Uhr am Messeeingang Nord geschossen. Darauf wird nur ansatzweise deutlich, wie überfüllt die Messe wirklich ist. Der Andrang ist einfach unbeschreiblich! Klar, wir als Redakteure sind fast ausschließlich im Business-Bereich unterwegs, wo es deutlich ruhiger zugeht, außerdem müssen wir nirgendwo Schlange stehen (außer auf der Toilette), dennoch wird die Tendenz deutlich. Die Gamescom ist zum zentralen jährlichen Treffpunkt nicht mehr nur der Spieler, sondern auch unzähliger Youtuber, Politiker und vieler anderer Menschen der Öffentlichkeit geworden. Das führt teilweise so weit, dass der Eröffnungsrede der Bundeskanzlerin oder dem Auftritt eines großen Youtubers deutlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird als den eigentlich im Mittelpunkt stehenden Videospielen. Klar, das alles hängt irgendwie zusammen, denn Gesetze der Politiker beeinflussen auch die Spieleindustrie und jede Menge Youtuber beschäftigen sich in ihren Videos natürlich ebenso mit Spielen. Es ist aber schon auffällig, dass die Spiele für viele Besucher immer mehr in den Hintergrund rücken oder gar kein Grund mehr sind, zur Gamescom zu fahren. Da bleibt dann tatsächlich die eine oder andere Station unbenutzt, dafür versammeln sich mehrere Tausend Menschen vor einer Bühne, auf der ein bekannter Youtuber Autogramme gibt. Ich frage mich: Hat das eigentlich noch was mit Videospielen zu tun, ist die Gamescom noch eine Messe für Gamer? Oder wird sie immer mehr zu einer Medien-Messe, bei der es um weitaus mehr Themenbereiche geht? Wie seht ihr das eigentlich? Wart ihr dort? Wie steht ihr zur Messe? Lasst es mich gerne wissen! **Euer Johannes**

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

DAS VOLLE PROGRAMM: GRIPPE, GAMESCOM, GENIALES SPIEL, GUTER SOMMER.

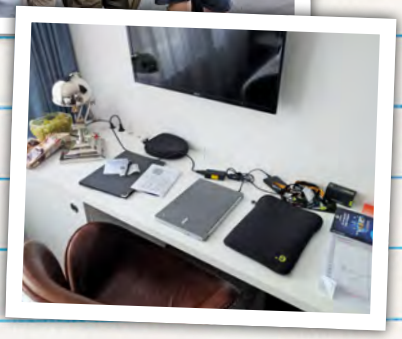
WOCHE 1

Die erste Woche des neuen N-ZONE-Produktionszyklus verbrachte Volo Johannes mit einer ausgewachsenen Sommergrippe in seinem Bett – und das bei Hochsommer und über 30 Grad! Darüber hat er sich natürlich (nicht) sehr gefreut. Das Wartezimmer seines Hausarztes, das ihr auf dem Bild sehen könnt, bekam er in dieser Zeit deswegen öfters zu Gesicht als Mario bunte Pilze. Da ansonsten auch nicht allzu viel anstand, fiel die N-ZONE in dieser Woche in einen regelrechten Schönheitsschlaf.



WOCHE 2

In der zweiten Woche ging es für Johannes dann (noch immer nicht ganz fit) mit dem ICE nach Köln, um der diesjährigen Gamescom beizuwohnen. Dort traf er nicht nur die lieben Menschen von Nintendo und viele andere interessante Personen (und jede Menge Youtuber), sondern auch einige N-ZONE-Leser. Auf dem Bild sind übrigens nicht alle Teilnehmer zu sehen, da ein paar von ihnen nur wenig Zeit hatten. Mehr über den Lesertreff und alles Weitere zur Gamescom lest ihr in unserer großen Vorschau ab Seite 14. Nach der Messe wurde die Zeit genutzt, um am provisorischen Hotel-Arbeitsplatz ein paar Zeilen zu tippen, danach ging es stets am späteren Abend noch auf Branchenpartys. Was für eine spannende, aber auch unglaublich anstrengende Woche!



WOCHE 3

Wieder mit dem kompletten Team zurück im Büro wartete in Woche 3 vor allem ein Spiel auf die Redaktion, von dem wir gar nicht genug bekommen konnten. Die Rede ist natürlich von *Mario + Rabbids Kingdom Battle*! Unseren großen Test zum Überraschungshit lest ihr ab Seite 32. Auch Redaktionsleiter Vik, obwohl nicht der fleißige Schreiberling unseres Tests, ließ keine Gelegenheit aus, um sich die Switch zu packen und im verrückten Crossover zu versinken.

WOCHE 4

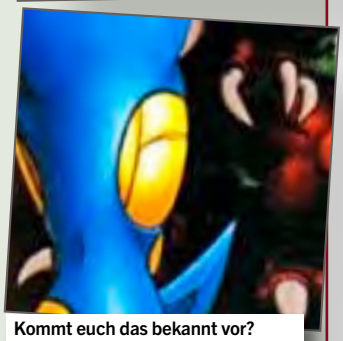
Da die Abgabewoche meist recht ähnlich aussieht, nämlich stressig und voller Überstunden, wollen wir an dieser Stelle dem mittlerweile endenden Sommer einen kleinen Tribut zollen. Zumindest in unseren Breitengeraden (Fürth/Nürnberg/Würzburg) wurden wir mit vielen Monaten voll Sonne und Temperaturen jenseits der 30 Grad beschenkt. Auf dem Foto seht ihr den wunderschönen Park, der direkt neben unserem Bürogebäude liegt und den Lukas und Johannes an einem schönen Tag im August in der Mittagspause besuchten.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Passend zum Release von *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* für die Switch haben wir letzten Monat – natürlich haben viele von euch das richtig erkannt – nach *Rayman Raving Rabbids* gesucht. Ob für die Wii oder den DS war dabei egal, sodass wir wieder einmal sehr viele korrekte Einsendungen erhalten haben. Ihr seid aber auch echt wahre Cover-Experten, oder? **Nicole und Markus Schober** wurden von uns als glückliche Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen euch ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben den beiden haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Florian Brunotte, Matthias Scholz, Werner Linzmeier, Marcel Sonnenwald, Jonas Tölle, Marcel Helfmeier, Aaron Montemagno, Daniel Jesse, Tim Sockel, Sascha Vennemann, Peter Köhl, Andrea Riedl, Rene Graßmair, David Wrase, Patrick Kleine, Patrick Rosenberger, Adrian Gratzl, Christina Schäfer, Ingried Liebe, Finn Mika Schaar, Stefan Stelzer, Eric Aumayer, Thomas Tippner, Patrick Kunstmann, Alexander Gabler, Pascal Engels Matias, Kevin Komar, Gideon Hobe, Stephanie Sonntag, Nick Müller, Finn und Katrin Mosgoll, Sebastian Fuss und Christine Weber.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. Oktober 2017** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder wie gewohnt abgedruckt!



Kommt euch das bekannt vor? Welches Cover suchen wir diesmal?

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Ach ja, ein wirklich doofer und eigentlich vermeidbarer Fehler ist Johannes, der sich um die Magazin-Seiten kümmert, auf Seite 8 bei Warios Sinnlos-Wissen unterlaufen. Dort heißt es bei Fakt 1023, der Namen des Pokémon-Professors aus *Pokémon Go* leite sich als einziger nicht von einem Baum ab. Allerdings trägt der Professor den Namen „Dr. Willow", was auf Deutsch natürlich „Dr. Weide" heißt. Da hat das Englisch-Abitur des Volos wohl versagt. Vielen Dank an Eileen, Mia, Stephan, Frank, Christian und Sascha, die uns allesamt auf diesen Fehler hingewiesen haben.

• Ein weiterer kleiner Patzer ist Johannes auf Seite 14 untergekommen. Im Vortext der Vorschau zu *Mario + Rabbids Kingdom Battle* fehlt im letzten Satz das kleine Wörtchen „seit", korrekt wäre nämlich: „Bühne frei für das wohl verrückteste Crossover seit Langem!". Danke an Lukas und Thomas, die uns darauf hingewiesen haben!

• Tatort Nummer drei: Bens Test zu *Sonic Mania* auf Seite 31. Hier spricht er von einem Indy-Spielentwickler, richtig wäre allerdings Indie-Spielentwickler gewesen. Der Dank für die Aufmerksamkeit geht an Adrian!

• Auch Lukas war in der letzten Ausgabe nicht ohne Fehler. Beim vierten Teil der N-ZONE-Jubiläums-Zeitreise sind im zwei Vertipper unterlaufen. Auf Seite 53 spricht er fälschlicherweise vom dritten statt dem vierten Teil der Reportage; auf Seite 57 ist er wohl in die Zukunft gereist. Dort schreibt er nämlich über die N-ZONE-Ausgabe 04/2107. Richtig wäre natürlich die Ausgabe 02/2007 gewesen – 100 Jahre zuvor. Die Fehler sind Raphael, Thomas und Gernot aufgefallen.

• Noch ein letztes Mal der Volo: Bei der N-ZONE-Zeitreise (Seite 75), die ebenfalls aus seiner Feder stammt, seht ihr oben rechts ein Bild aus *Zelda: The Wind Waker* – allerdings steht in der Bildunterschrift, dass es sich um *Zelda: Phantom Hourglass* handeln würde. Hier war unser Leser Lukas besonders aufmerksam.

Mütze und Mützenträger werden sich mit der Zeit immer ähnlicher oder wie war das?

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

LESERPOST

N-ZONE-LESER MIT EIGENEM NES-SPIEL

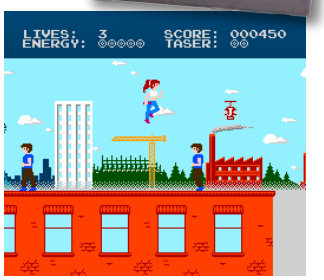
Denny hat ein Spiel entwickelt, dass ihr sogar auf einer NES-Cartridge kaufen könnt!

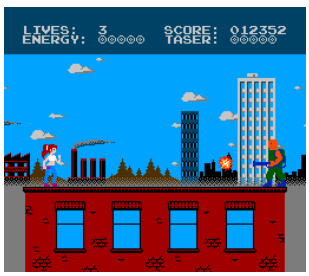
Hallo,
ich schreibe Euch, weil ich vor einer Weile gesehen habe, dass ihr das Spiel *Kira Kira Star Night* in der N-ZONE vorgestellt habt. Ich selbst habe auch ein NES-Homebrew-Spiel entwickelt, das man als richtige Cartridge erwerben kann, und ich würde mich freuen, wenn ihr es bei euch in der N-ZONE vorstellen könntet.

Es handelt sich um ein kleines, arcademäßiges Jump & Run – ein Highscorespiel, bei dem man so lange spielt, bis man verloren hat. Es hat vier Levels, die optisch die Zeit von Vormittag bis Nacht darstellen. Vom Gameplay her werden die Plattformen von Level zu Level schmaler und die Abgründe breiter. In jedem Level kommt ein neuer Gegnertyp vor. Es gibt auch Endgegner. Die Hauptmotivation für mich, dieses Spiel zu entwickeln, war, dass ich ein NES-Spiel mit einer menschlichen weiblichen Hauptfigur haben wollte, die auch klar als solche zu erkennen ist. Bei *Metroid* sieht man während des normalen Gameplays gar nicht, dass Samus eine Frau ist, weil sie einen Kampfanzug trägt. Bei anderen Spielen ist die weibliche Figur entweder nur eine von mehreren spielbaren Figuren oder das Spiel gefällt mir nicht. Gruß,

Denny

JOHANNES: Hallo Denny! Wir kommen deiner Bitte sehr gerne nach und stellen dein Spiel hiermit der N-ZONE-Leserschaft vor. Wie schon in der letzten Ausgabe, als an dieser Stelle *Disobey Me!* von N-ZONE-Leser Jakob präsentiert wurde, kann ich mich nur wiederholen: Wow, das ist wirklich beeindruckend! Ein in Eigenregie entwickeltes Spiel, das man auch noch auf einer echten Spielkassette kaufen und mit dem Original NES zocken kann, das ist schon etwas ganz Besonderes. Ich verneige mich vor deiner Arbeit und lege allen Lesern ans Herz, einfach Mal Online nach „City Trouble NES“ zu suchen. Dann findet ihr das Spiel, den Shop zum Bestellen und diverse Videos.





DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Ein neuer Monat, das bedeutet: wieder Neues aus der N-ZONE-Superliga! Allem voran gibt es diesmal grandiose Neuigkeiten zu vermelden. Der Gewinner unseres N-ZONE-Qualifikationsturniers zu *Mario Kart 8 Deluxe*, Leo, nahm auf der Gamescom am Finale auf der Nintendo-Bühne teil. Dort konnte er sich mit einem hauchdünnen Vorsprung von gerade einmal einem Punkt zum Zweitplatzierten den ersten Platz sichern. Herzlichen Glückwunsch, Leo! Wir sind stolz auf dich!

Wenn ihr diese N-ZONE-Ausgabe in den Händen haltet, liegt außerdem bereits ein *Splatoon 2*-Turnier hinter uns. Alle Infos dazu findet ihr wie gewohnt auf der Facebook-Seite der Superliga. Nur so viel: Wie immer gab es auch hier tolle Preise direkt von Nintendo für die Gewinner. Mitmachen lohnt sich also! Voraussichtlich im Oktober steht bereits ein Turnier zu *Pokémon Tekken DX* für die Switch in den Startlöchern.

Um das glorreiche Nintendo-Jahr gebührend abzuschließen, ist für Ende des Jahres zudem ein *Pokémon*-Turnier mit den brandneuen Ablegern *Ultrasonne & Ultramond* geplant. Hier gilt genau wie beim *Pokémon Tekken DX*-Turnier und allen anderen Turnieren: Grandiose Preise warten nur darauf, von euch gewonnen zu werden! Alle Infos zu aktuellen und kommenden Turnieren findet ihr wie immer auf unserer zugehörigen Facebook-Seite.

Wir danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß!

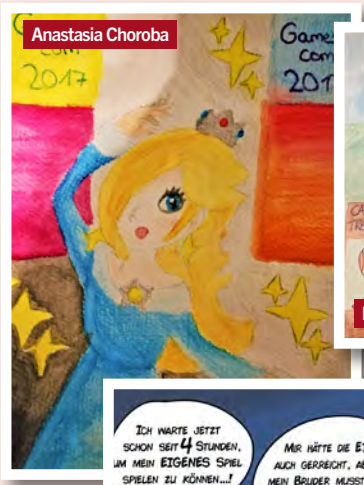
Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

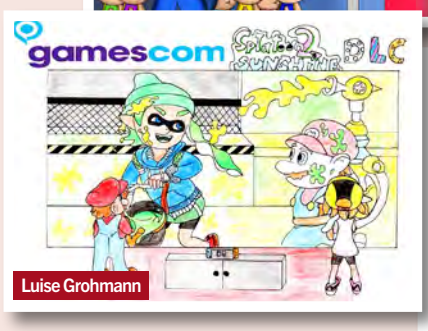
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Herzlichen Glückwunsch, lieber Bernhard, dein Gamescom-Beitrag hat gewonnen! Ich wünsche viel Spaß mit *Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes* und danke allen Teilnehmern für die tollen Einsendungen. Das nächste Mal gibt es eine Version von *Cooking Mama: Sweet Shop* zu gewinnen. Passend dazu habe ich folgendes Thema für euch: Nintendo-Helden und ihre Leibspeisen. Wie ihr das umsetzen möchtet, bleibt wie immer euch überlassen. Ich bin sehr gespannt und freue mich auf eure Ideen!

Einsendeschluss ist der **01. Oktober 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg zu. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – diese wird natürlich vertraulich behandelt. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

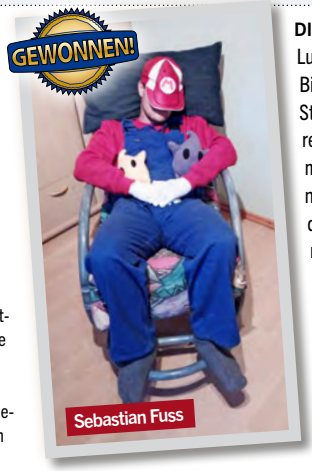




LUKAS WETTET, DASS ...

DARUM GEHT'S: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonst wie kreativ werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Nachdem der Wett-Andrang im letzten Monat gewaltig war, ebbte er in diesem Monat sehr stark ab. Lediglich ein Leser schickte uns ein Bild aus seinem Urlaub, in dem er ein ikonisches Mario-Kleidungsstück seiner Wahl trägt. Damit hast du natürlich automatisch gewonnen, lieber Sebastian! Leider ist sein Urlaub keiner, den er genießen konnte, wie er uns schreibt: „Das ist mein Urlaubsfoto, beziehungsweise genauer gesagt ein Foto aus meinem Zwangsurlaub … Wurde vor weniger Zeit operiert und laboriere aufgrund eines Hämatoms im Bauchraum immer noch an den Folgen. :-(“ Wir wünschen dir gute Besserung, Sebastian! Weil Lukas die Wette verloren hat, musste er Sebastian eine peinliche Frage beantworten und die Antwort hier veröffentlichen – eigentlich. Allerdings schickte uns Sebastian seine Frage nicht rechtzeitig vor der Heftabgabe zu, sodass Lukas diese Peinlichkeit erspart bleibt. Puh, Glück gehabt! Deinen Preis bekommst du natürlich trotzdem, Sebastian!



DIE AKTUELLE WETTE
Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm ein Bild schickt, auf dem er gemeinsam mit Super Marios Stimme Charles Martinet zu sehen ist! Da der gute Mann recht häufig auf der Gamescom weilt, ist die Chance zumindest da, dass sich der eine oder andere Leser mit einem solchen Bild findet. Lukas hofft allerdings nicht, denn wenn er seine Wette verliert, kommt er in der nächsten Ausgabe dann doch nicht um das Beantworten einer peinlichen Frage umhin! Frage und Antwort werden dann im Heft abgedruckt.

Der Gewinner erhält zudem ein Überraschungsgeschenk. Einsendeschluss ist der 01. Oktober 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: In den letzten Wochen haben mich gleich einige Beiträge von euch Lesern zur Retro-Thematik erreicht. Das freut mich natürlich sehr, immerhin ist die „Hach ja, damals …"-Rubrik eine meiner liebsten. Was gibt es denn schöneres (mal abgesehen von aktuellen Krachern wie *Mario Kart 8 Deluxe* oder *Mario + Rabbids Kingdom Battle*), als nostalgisch in vergangenen Tagen (oftmals in der lange vergangenen Kindheit) zu schwelgen und die Magie wieder aufleben zu lassen, die uns Spieler damals als Nebeneffekt unseres Hobbies begleitet hat? Ich denke, wenn ihr alt genug seid, dass eure Super-Nintendo- oder N64-Tage mittlerweile 20 bis 25 Jahre zurückliegen, versteht ihr sehr gut, was ich damit meine. Auch ältere oder jüngere Spieler will ich damit natürlich nicht ausschließen, aber meine eigene (Nintendo-)Kindheit liegt nun schon in etwa so viele Jahre zurück.

Auch unser treuer Leser Patrick befand sind Ende der 90er Jahre voll im N64-Rausch, deswegen erzählt er uns in seinem Beitrag von seinen Erfahrungen aus dieser Zeit – im speziellen mit *Lylat Wars*. Und wie passend: Mit *Star Fox 2* wird auf dem SNES-Mini bereits in Kürze ein Mitte der 90er-Jahre entwickeltes Spiel erstmals veröffentlicht, das zur gleichen Spieleserie gehört. Doch nun wollen wir erstmal Patrick zu Wort kommen lassen.

Hey Hannes,
es war 1999 kurz nach Weihachten. Informiert hat man sich damals neben der N-ZONE noch größtenteils über die beim Einzelhändler ausliegenden Club-Nintendo-Heftchen, die angesichts knapper Kassen in jungen Jahren schnell vergriffen waren. Damals war das N64 das A und O, das Zentrum der Nintendo-Community, die sich zu der Zeit in wildem *Pokémon*- und *Donkey Kong 64*-Rausch befand. So viel zu den zeitlichen Rahmenbedingungen. Big N ermöglichte es mir nach Weihnachten, dank Finanzspritze, dann in den Besitz der Players-Choice-Version von *Lylat Wars* zu kommen. Irgendwas mit Weltraum und Herumfliegen und tollem Orchestersound und Action, so viel war einem als *Star Trek*- und *Star Wars*-Fan geläufig – und dann noch von Nintendo selbst, aus den heiligen Hallen von Meister Miyamoto & Co!

Naja, als Schüler sind 70 DM (!) eben viel Geld, von daher die lange Wartezeit. Aber es hatte sich gelohnt: Mit dem Controller-Dreizack (mit intaktivem Analogstick!) teleportierte einen das kleine Modul aus dem silbernen Player's-Choice-Karton direkt ins ferne Lylat-System. Aber wie! Es wurde gerumbelt, geballert, gefunkt und geschwitzt. Nach militärisch korrektem Briefing seitens General Pepper ging es daran, die Galaxis zu retten, im Schlafanzug auf dem Wohnzimmerboden wohlgemerkt. Gefeuert wurde zu Lande, zu Wasser und in der Luft beziehungsweise im Vakuum aus allen Rohren und zwischendurch Bananenmilchshake getrunken, schließlich stand ja noch eine *Donkey Kong 64*-Session an. Draußen schien die Sonne auf den Schnee im Garten und reflektierte durchs Fenster und auf dem Bildschirm flog Fox in seinem Airwing durch die Korona einer fernen Sonne … Wahnsinn! Wenige Spiele neben *Metroid* schaffen es dermaßen, den Spieler aus der realen Welt in jene ferne Sphäre zu versetzen. Die Rechnung am Ende des Spiels für den entstandenen Sachschaden verlieh dem Gesamtbild eine ironische Note. Beste Grüße,

Patrick K.

JOHANNES: Geschätzter Patrick, vielen Dank für deinen schönen Beitrag! Die Galaxis vom Wohnzimmerboden aus im Schlafanzug retten – das beschreibt es meiner Meinung nach mehr als treffend! Welches Spiel schafft es sonst, aus gewöhnlichen Kindern tapfere Weltraumsoldaten zu machen, die die Realität um sich herum völlig vergessen? Typisch Nintendo eben. Zusammen mit *Lylat Wars* erschien seinerzeit ja auch das damals brandneue und innovative Rumble Pak. Heutzutage kaum mehr vorstellbar, wie ungewöhnlich neuartig und begeisternd das damals war.

Auch mit dem zweiten von dir erwähnten Titel, *Donkey Kong 64*, ist das Vibrations-Zubehör ja kompatibel. Wie schon in der letzten N-ZONE-Ausgabe muss ich mich einfach wiederholen: was für ein zeitloses Meisterwerk! Anscheinend ist die Affensause damals an fast niemandem vorbeigegangen, der in dieser Zeit schon alt genug war, oder? Völlig zu Recht, wie ich – und bestimmt auch du, lieber Patrick – finde.

Aller Guten Dinge sind ja bekanntlich … zwei? In diesem Monat und in dieser Rubrik schon, denn auch Stammleser Oli hat sich Mal wieder bei uns gemeldet, um uns von *Terranigma* für das SNES vorzuschwärmen. Wie ich bereits in der letzten N-ZONE-Ausgabe erwähnte, kenne ich das Spiel kaum, im Modulschacht meines Super Nintendo ist es (bisher) noch nie gelandet. Umso mehr freue ich mich, dass der gute Oli uns im Folgenden die Vorzüge des Titels genau darlegt. Bühne frei für dich, lieber Oli!

Hi Johannes!
Heute möchte ich dich (beziehungsweise die Leserschaft) auf ein ganz besonderes Kleinod der glorreichen 16-Bit-Ära aufmerksam machen. Das grandiose Action-Adventure *Terranigma* sollte in keiner gut sortierten Spielsammlung fehlen und zwar aus folgenden Gründen: Allen voran wären da die traumhaft schönen Zwischensequenzen zu nennen, die so nur von *Indiana Jones – Greatest Adventure* übertroffen werden. Das ist wahre Videospielkunst! Darüber hinaus sind Freund und Feind putzig animiert und sowohl die Ober- als auch die Unterwelt strotzen nur so vor topografischer Abwechslung.

Auch die wunderschönen weil stimmungsvollen Melodien à la Lhasa, Yamei und Zue wissen zu begeistern. Schon Mal der Zombiestadt Luran einen Besuch abgestattet? Gänsehaut garantiert!

In puncto Story vermag *Terranigma* sich ebenfalls von an-

deren Spielen seiner Art abzusetzen. Herzergreifende Szenen (allen voran die mit dem Rentier, das den Spieler bittet, es im Stich zu lassen, um die eigene Haut statt die seine zu retten) geben sich die Klinke in die Hand und können so mancher Hollywood-Produktion in Sachen Plot-Twist das Wasser reichen. Auch die Idee mit der Schachtel, in die man hineinschlüpft, um sein Inventar zu verwalten, ist ziemlich originell!

In bewährter *Zelda*-Manier lässt du die „Muss-die-Welt-retten"-Handlung von Zeit zu Zeit beiseite und wendest dich netten Nebenhandlungen wie einer astreinen Städtesimulation zu. Gags wie die Gesichter der Programmierer, die auf den Gemälden im Schloss Toronia zu bewundern sind, lockern das Ganze auf und geniale Querverweise auf (damals) aktuelle Geschehnisse (findest du nicht auch, dass Beruga und sein vom Rest der Welt abgeschottetes Regime stark an den verstorbenen Vater des jetzigen nordkoreanischen Diktators Kim Jong Un erinnern?) sind eh nie verkehrt.

Einzig die Gestaltung der Zaubersprüche ist nicht gerade das Gelbe vom Ei. Jeden Gegner habe ich aufgrund der Effizienz mit der Standardwaffe Speer zur Strecke gebracht. Schade! Gerade ein Spiel wie *Terranigma*, das durch seine makellose Präsentation zu überzeugen weiß, hätte mit einem grafisch und spielerisch eindrucksvolleren Magiesystem aufwarten können oder gar müssen. Da lobe ich mir doch mein *Secret of Mana*! Fazit: Mit Pauken und Trompeten in Form von Spielen wie *Terranigma* wurde dem altehrwürdigen Super Nintendo Anno 1997 ein mehr als würdiger Abschied bereitet. Liebe Grüße aus dem Land der Pralinen wünscht,

Oli „Watte" Watroba

JOHANNES: Lieber Oli, herzlichen Dank für deine mitreißenden Zeilen! Ich habe nachgeschaut, *Terranigma* ist sogar gerade noch so 1996 in unseren Breitengeraden erschienen, genau genommen am 19. Dezember 1996 pünktlich zu Weihnachten. Im Hinblick auf deine Nachhilfe in Sachen *Terranigma* sei dir aber noch einmal verziehen ;-) Ansonsten: Das hört sich richtig toll an, was du da beschreibst. Schade, dass ich damals schon voll im sich anbahnenden N64-Fieber war und das Super Nintendo deswegen erstmal zur Seite legte. Vielleicht muss ich das Spiel einfach Mal an einem ruhigen Wochenende oder im Urlaub nachholen. Scharf darauf gemacht hast du mich auf jeden Fall!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Seid ihr auch so große Fans von *Lylat Wars*, *Terranigma, Donkey Kong 64* oder einem anderen Spiel? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Gerne darf es in euren Zeilen auch im Allgemeinen um eine Konsole, eine Konsolengeneration oder sonst alles gehen, was mit Videospielen und Retro zu tun hat. Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 01. Oktober 2017.

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWI

WIR VERLOSEN EIN MINI SNES!

Die N-ZONE hat da wieder etwas Feines für euch: Mit etwas Einsatz könnt ihr gewinnen.

Letztes Jahr läutete Nintendo mit der Veröffentlichung des Mini NES eine neue Ära ein. Erstmals huldigte Big N seiner legendären Konsole der 1980er Jahre nicht nur mit einer aktuellen Konsole im Oldschool-Design, nein: Gleich eine komplette Neuauflage, inklusive modernem HDMI-Ausgang und 30 fest installierten Top-Titeln, war den Japanern die Ode an ihre Ursprünge wert. Nun ist es erneut soweit und mit dem Mini SNES steht bereits die nächste Neuauflage aus dem Hause Nintendo an. Unseren ausführlichen Test des kleinen Wunderwerks und seiner insgesamt 21 Titel lest ihr ab Seite 52.

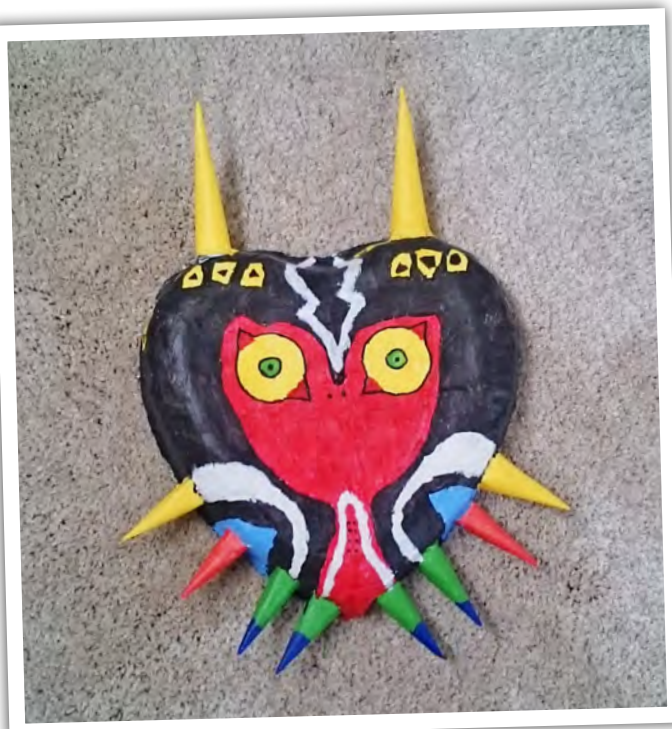
Jetzt kommt ihr ins Spiel: Etwa 30 Minuten nach der Freigabe der Vorbestellungen auf den Plattformen der großen Online-Händler war das Mini SNES bereits weitestgehend ausverkauft. Im Offline-Handel könnt ihr am 29. September natürlich dennoch euer Glück versuchen, noch einfacher geht es aber mit unserem Gewinnspiel. Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo verlosen wir nämlich eine der begehrten Retro-Konsolen an einen glücklichen Leser!

Was ihr tun müsst, um teilzunehmen? Ganz einfach! Werdet kreativ und bastelt eure Interpretation eines Mini N64, das wir uns sehnlichst für nächstes Jahr wünschen. Wie und womit ihr das Ganze umsetzt, ist allein euch überlassen. Schickt uns dann eine Mail mit Bildern von eurem Kunstwerk bis zum **01. Oktober 2017** an johannes.gehrling@computec.de. Achtet bitte darauf, dass die Bilder scharf und gut belichtet sind, sodass man eure Werke auch wirklich schön erkennen kann.

Unter allen Einsendungen verlosen wir dann den Mini SNES! Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim Basteln und freuen uns schon auf eure Einsendungen. Außerdem danken wir Nintendo für die freundliche Bereitstellung des Gewinnspielpreises!

WINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • G

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Leser Alexander hat nicht nur Lob und eine Frage zur Switch, sondern auch diese tolle Replik von Majora's Mask angefertigt – tolle Arbeit!

SWITCH LADEN?

Hallo liebes N-ZONE-Team!
anlässlich eures 20. Jubiläums wollte ich euch auch mal schreiben und loben. Eure Arbeit ist immer wieder lesenswert und so sachlich wie nötig, aber so spaßig wie möglich. Da ich nun selbst Besitzer einer Switch bin, habe ich eine Frage bezüglich des Aufladens ohne Dockingstation: Ist es möglich oder empfehlenswert, das Gamepad mithilfe eines USB-C zu USB-Adapters und eines Handynetzteils zu laden? Anbei schicke ich euch ein Bild einer selbstgemachten Replik von Majora's Mask (oben). Mit freundlichen Grüßen,

Alexander

N-ZONE: Hallo lieber Alexander! Vielen, vielen Dank für deine netten Worte, das freut uns natürlich ungemein! Für einen Redakteur gibt es kaum etwas erfüllenderes als das aufrichtige Lob eines Lesers, der seine Arbeit zu schätzen weiß – danke dafür! Bezüglich deiner Frage: Das ist sowohl möglich als auch durchaus empfehlenswert. Es macht nämlich keinen Unterschied, ob du die Switch direkt mit dem beiliegenden Originalnetzteil, mit ebendiesem über das Dock oder mit einem beliebigen Ladegerät auflädst. Moderne Geräte wie Smartphones, Tablets, Laptops und eben auch die Switch können mit verschiedenen Ladegeräten umgehen, da sie die nötige Spannung und Stromstärke selbst kontrollieren, unabhängig vom verwendeten Ladegerät. Einzige Bedingung: Das Netzteil sollte qualitativ hochwertig und herstellerzertifiziert sein. Von sehr günstigen Ladegeräten, vor allem aus Asien, sollte man tunlichst die Finger lassen, um Schäden zu vermeiden.

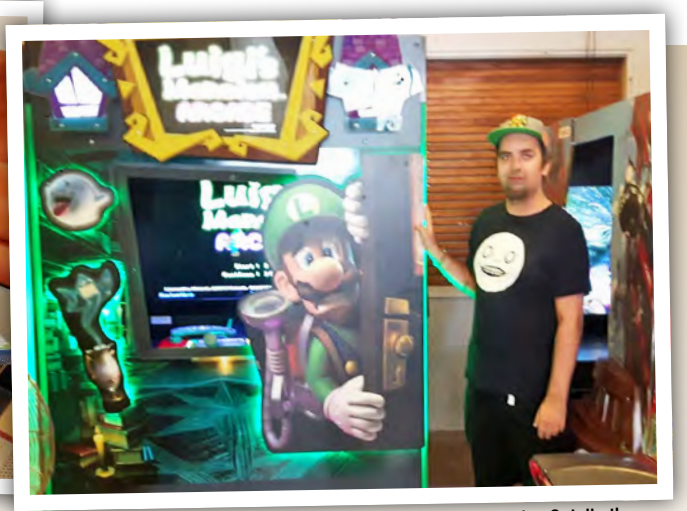
DREI KLEINE FRAGEN

Hallo liebe N-ZONE,
ich lese eure Zeitschrift schon seit einigen Jahren und war auch schon zweimal in eurem „Bockmist des Monats"-Kasten vertreten. Keine andere Zeitschrift kann mit euch mithalten! Auch wenn ich gerade erst meine Ausbildung angefangen habe, musste ich mir einfach den New Nintendo 2DS XL holen. Deswegen habe ich drei Fragen an euch: 1) Wie viel Speicherplatz hat der New Nintendo 2DS XL? 2) Kann man die Micro SD Karte beim New Nintendo 2DS XL austauschen, um mehr Speicherplatz zu bekommen? 3) Wie bekomme ich die Daten (Spielstände, Hintergründe, etc.) von meinem 3DS XL auf meinen New 2DS XL? Danke für die Beantwortung der Fragen und bleibt so, wie ihr seid. Mit freundlichen Grüßen, euer Leser

Maximilian

N-ZONE: Grüß dich, Maximilian, und herzlichen Dank für deine Zusendung und vor allem dein tolles Lob! Das motiviert uns, weiter immer unser Bestes zu geben und euch damit jeden Monat ein wunderbares Magazin zu liefern. Dann wollen wir ohne große Umschweife direkt zu deinen Fragen kommen: 1) Der interne Speicher des New 2DS XL ist sehr klein und nur für das Betriebssystem und die wichtigsten Daten vorgesehen. Alles andere landet auf der Micro SD Karte. Im Lieferumfang ist deshalb eine Speicherkarte von 4 GB Größe enthalten. Sie steckt bereits in der Konsole

Alexander Stein hat uns zahlreiche Fotos seiner unglaublich riesigen Sammlung an Filmumsetzungen für den Game Boy zugeschickt. Beeindruckend, oder?



Beni Birkeneder hat in seinem Urlaub im sonnigen Bibione eine Spielhalle mit seltenen Automaten wie hier *Luigi's Mansion Arcade* entdeckt. Wow!

David und Yvonne Czaja sind leidenschaftliche Bastler – und *Zelda*-Fans! Folgerichtig haben sie diese Link-Sammlerstatue zu *Breath of the Wild* umgestaltet, …

… dabei ist dieses Meisterwerk entstanden! Die beiden haben kein Detail außer Acht gelassen und Link natürlich auch gruselige rote Augen verpasst …

… sowie seinem Bogen und vor allem dem Pfeil einen passenden Anstrich verliehen. Den Vergleich zum Original-Amiibo seht ihr auf der nächsten Seite.

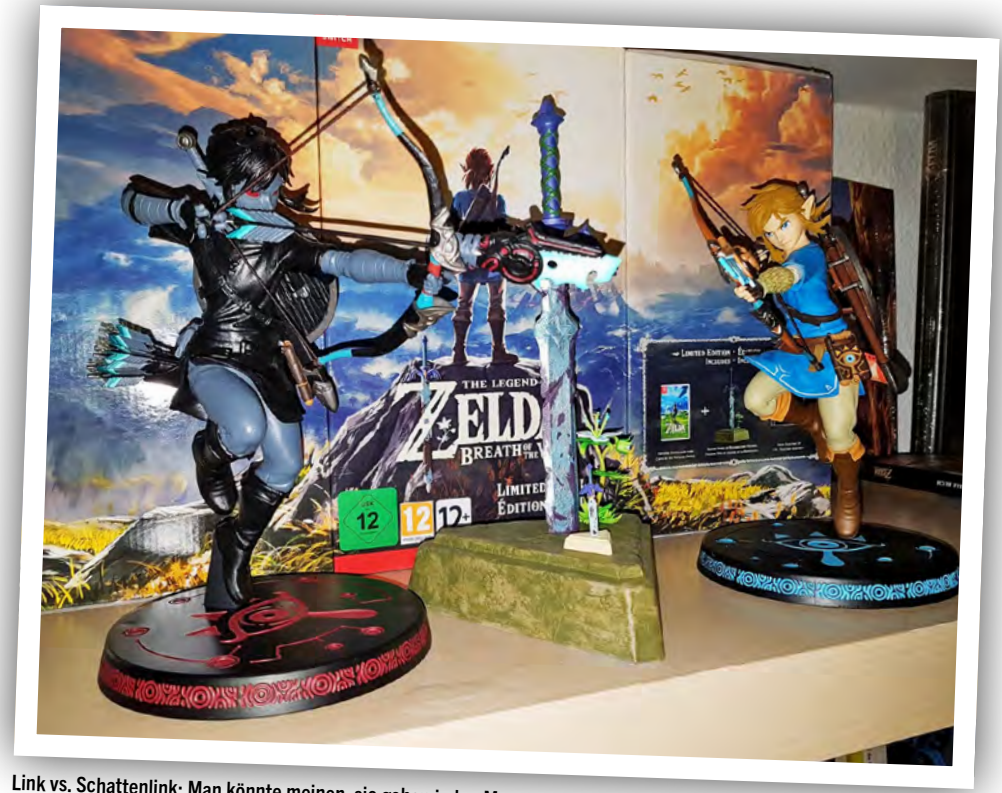
und kann direkt verwendet werden. 2) Wie schon bei vorherigen Modellen der 3DS-Familie kannst du die Speicherkarte gegen eine größere Version austauschen, bis zu 32 GB werden offiziell unterstützt. Die Micro SD Karte befindet sich an der Unterseite des New 2DS XL hinter der Klappe, wo auch die Spiele-Cartridges eingesteckt werden. 3) Das geht ganz unkompliziert über die Systemeinstellungen der Konsole. Dort gehst du in die allgemeinen Einstellungen und wählst unter Punkt 3 den Datentransfer aus. Alles weitere wird dir dann direkt auf der Konsole erklärt.

SCHATTENLINK

Liebes N-ZONE-Team,
wir, David und Yvonne Czaja, sind große Fans eurer Zeitschrift und möchten euch und den Lesern deshalb gerne etwas von unserer Nintendo-Liebe zeigen. Wir beide gestalten Custom-Amiibo, beziehungsweise improvisieren wir auch bestehende Sammelfiguren oder gestalten gar eigene. Unser bisher größtes und aufwendigstes Projekt stellt Link aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* dar. Wir haben die bestehende Statue zu einer Schattenlink-Version umgewandelt, alles aus ei-

Pikmin-Fan Stephanie Sonntag hat sich riesig über den neuen Ableger für 3DS gefreut und uns deshalb ein Foto ihrer liebsten Pikmin zukommen lassen.

Absolutes Gamescom-Highlight für Stammleserin Sandy Frobieter: Marios Stimme Charles Martinet! Zeit für einen Plausch blieb auch.



Link vs. Schattenlink: Man könnte meinen, sie gehen jeden Moment aufeinander los, oder? Tolle Arbeit, ihr zwei!

gener Hand angepinselt, ohne jegliche Hilfe. Zur Bemalung haben wir Acrylfarben und verschiedene Pinsel benutzt, die mit sehr ruhiger Hand geführt werden müssen. Die roten Symbole des Sockels wurden in stundenlanger Feinarbeit von meiner Frau Yvonne mit Modulierwerkzeug angefertigt. Schätzungsweise hat die gesamte Arbeit rund 15 Stunden gedauert, wohlgemerkt arbeiteten wir zu zweit daran! Das Making-of-Video unserer Arbeit an Schattenlink sowie zahlreiche andere unserer Nintendo-Feinarbeiten kann man auf Youtube ansehen. Sucht dort einfach nach unserem Kanal „BaisNatiC" und hinterlasst auch gerne Vorschläge für zukünftige Projekte. Macht weiter so, euer Magazin strotzt nur vor Liebe! Wir würden uns sehr darüber freuen, wenn unser Herzensprojekt Schattenlink ein Teil eurer Ausgabe sein könnte! Viele liebe Grüße,

David und Yvonne Czaja

N-ZONE: Hi David und Yvonne! Zuerst vielen lieben Dank für eure netten Worte! Nintendo-Liebe trifft es ganz gut: davor strotzt unsere Redaktion nämlich nur so. Respekt für die wahnsinnig aufwendige und ausschweifende Arbeit, die ihr in euren Custom-Link gesteckt habt; da habt ihr wirklich ein waschechtes Unikat geschaffen. Das ist es uns allemal wert, ein paar Fotos von eurem Schattenlink abzudrucken. Immerhin trifft man nicht alle Tage auf so ambitionierte und talentierte Fans!

RESIDENT EVIL: REIHENFOLGE?

Hallo Johannes,

nach ein paar Monaten des Nicht-Schreibens an euch wollte ich mich gerne wieder einmal melden – mit einer Frage. ;-) In der letzten Ausgabe habt ihr auf Seite 22 und 23 die Switch-Versionen von *Resident Evil Revelations* vorgestellt. Hierzu hätte ich die Frage, ob man den zweiten Teil auch ohne Vorkenntnisse des ersten Teils komplett genießen kann?

Hintergrund ist, dass ich beide Teile noch nie gespielt habe, aber von den Figuren her Teil 2 deutlich interessanter finde und daher gerne mit Teil 2 beginnen würde. Die Frage ist also, ob es quasi Sinn macht, oder aber, ob man doch lieber erst Teil 1 spielen sollte, da Teil 2 storytechnisch auf Geschehnissen aus Teil 1 aufbaut? Weiterhin wäre für mich wichtig zu wissen, ob Teil 2 irgendwelche wichtigen Inhalte aus Teil 1 spoilert? Ist das der Fall, so würde ich wohl doch mit Teil 1 anfangen müssen. Danke für eure fachmännische Unterstützung vorab! ;-) Viele Grüße aus Hamburg,

Eric Aumayer

N-ZONE: Hi Eric! Schön, dass du dich mal wieder meldest. :-) Bei *Resident Evil Revelations* kannst du beruhigt sein: Beide

Unser künstlerisch begabter Leser Stjepan Hrkac hat sich wieder Blatt und Stift zur Hand genommen und diese tollen Kirby-Verwandlungen erschaffen: Besonders gut gefällt uns als *Metroid*-Fans der Ridley-Kirby!

Andreas Mathey hat in Kopenhagen dieses Kunstwerk ausfindig gemacht. Werden hier all die Mini-Marios aus *Mario vs. Donkey Kong* produziert?

Teile hängen nicht sonderlich stark miteinander zusammen. Teil 2 macht als Einstieg also auch Sinn, ohne zuvor den ersten Ableger gespielt zu haben. Außerdem werden keine relevanten Inhalte gespoilert. In welcher Reihenfolge du Teil 1 und 2 spielst, ist also glücklicherweise irrelevant und reine Geschmackssache. Wir wünschen dir schon jetzt (auch wenn es noch etwas hin ist bis zum Release im November) viel Spaß beim Gruseln und auf bald!

FRAGERUNDE 2

Hallo an die Koryphäen der Nintendo-Welt!

Ich habe heute drei Fragen an euch: 1) Wird Nintendo den E-Sport auch online betreiben? Ich meine, auf anderen Plattformen gibt es hochdotierte Profi-Turniere! Steigt da Nintendo auch ein? Und ich verstehe sowieso nicht, warum nicht alle Turniere online stattfinden, damit jeder mitmachen kann? 2) Ich benutze für meine Switch einen Konverter am Fernseher, aber das Bild hat nun oben und unten schwarze Balken und es flimmert ein bisschen. Kann man da was machen? Mein Fernseher ist aus den Neunzigern, ein alter Röhrenfernseher. 3) Wie viele Nintendo-64 und GBA-Spiele bekamen bei euch einen Hitstempel? Gehörten auch *Mario Kart 64*, *Super Mario 64*, *Pokémon Stadium 1 und 2*, *Pokémon Puzzle League* und *Pokémon Snap* sowie *Pokémon Rubin, Saphir, Smaragd, Blattgrün und Feuerrot* dazu? Und habt oder kennt ihr auch solche Bewertungen für NES-, SNES- und Game-Boy-(Color) Spiele? Vielen Dank im Voraus! Euer treuer Leser,

Lukas G.

N-ZONE: Hallo lieber Lukas! Koryphäen klingt ja schon imposant – vielen Dank für dieses famose Lob beziehungsweise diesen Titel, den du uns da verleihst. Wir fühlen uns geschmeichelt! :-) Nun aber auf direktem Weg zu deinen Fragen: 1) Die aktuellen E-Sport-Turniere, die Nintendo so betreibt, bauen ja ganz stark auf dem Event-Charakter auf. Das heißt: Es geht ganz viel um die Atmosphäre und die Möglichkeit, den Teilnehmern live als Publikum zuzuschauen, wie sie die Duelle austragen. Das lässt sich online nur schwer umsetzen. Wir gehen deswegen davon aus, dass Nintendo auch weiterhin vor allem auf Offline-Turniere setzt. Mit aktuellen Switch-Toptiteln wie *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS*, *Splatoon 2* und *Pokémon Tekken DX* ist Big N in diesem Bereich ja auch sehr gut aufgestellt. 2) Die schwarzen Balken kannst du leider nicht verhindern, immerhin laufen Switch-Spiele ja meist im 16:9-Format, während alte Röhrenfernseher in der Regel auf ein Bildformat von 4:3 setzen. Woher das Flimmern kommt, können wir aus der Ferne natürlich nicht beurteilen. Da die Switch aber auf moderne Fernseher ausgelegt ist und nicht mit Blick auf Röhrenfernseher entwickelt wurde, können solche Fehler ärgerlicherweise schon auftreten. Abhilfe schafft da ziemlich sicher nur ein moderner LCD- oder OLED-Fernseher mit HDMI-Eingang oder ein entsprechender PC-Bildschirm. 3) Für die dritte Frage mussten wir uns eine geschlagene Stunde durch unsere Datenbank wühlen! Dabei ist folgendes herausgekommen: 124 N64-Titel und 112 GBA-Spiele konnten in der N-ZONE einen Hitstempel einheimsen, der für eine Wertung von 85 oder mehr vergeben wird. Alle von dir aufgezählten Titel haben einen solchen Stempel erhalten, mit Ausnahme von *Pokémon Blattgrün & Feuerrot*. NES- und SNES-Titel wurden in der N-ZONE nie getestet, dafür aber Game-Boy- sowie Game-Boy-Color-Spiele. Für den Game Boy war das ausschließlich das Taschenmonster-Rollenspiel *Pokémon Gelbe Edition*, das auch einen Hitstempel bekam. Für den Handheld-Nachfolger mit Farbbildschirm jagte die Redaktion insgesamt 155 Titel durch das Testlabor, davon erhielten stolze 39 einen Hitstempel. Interessante Zahlen, oder?

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

UNVERSCHÄMTE AMIIBO-ABZOCKE?

Nintendo versperrt einen zusätzlichen, besonders schweren Spielmodus in *Metroid: Samus Returns* hinter den Amiibo-Figuren. Ist das nur halb so wild oder tatsächlich dreist?

JOHANNES: Nun, Lukas, du als Tester des neuen *Metroid: Samus Returns* weißt es ja aus erster Hand: Nintendo hat mal wieder Spielinhalte hinter die Amiibo-Schranke gepackt! Bei den zusätzlichen Energie- und Raketen-Containern ist das noch zu verkraften und meinetwegen unter „ganz nette Goodies“ zu verbuchen. Bei der Artwork- und der Sound-Galerie drückt der Schuh dann schon eher. Richtig sauer stößt mir aber der zusätzliche Schwierigkeitsgrad auf, den man ja nur bekommt, wenn man das Spiel geschafft hat und zudem den Metroid-Amiibo einscannt. Ich frage mich, was das soll? Sicher wollen sich einige *Metroid*-Fans auf der höchsten Schwierigkeitsstufe beweisen, ohne dafür nochmal extra zur Kasse gebeten zu werden. Was ist außerdem mit den Spielern, die sich das Game vielleicht erst später holen, dann aber keinen Amiibo mehr bekommen, um die zusätzliche Schwierigkeitsstufe freizuschalten? Wieso muss man sich für den vollen Spielumfang zwingend so eine Plastikfigur holen?

LUKAS: Also, Johannes, da sprichst du einige wichtige Punkte an. Ja, der zusätzliche Schwierigkeitsgrad ist jetzt nicht unbedingt der bahnbrechendste Content aller Zeiten, keine Frage. Ein paar Fans sind aber bestimmt dennoch scharf darauf. Weniger scharf sind sie allerdings darauf, dafür ein zweites Mal zur Kasse gebeten zu werden. Man denke nur an *Zelda: Breath of the Wild*. Da gehört ein weiterer, anspruchsvoller Schwierigkeitsmodus ja zu den DLC-Inhalten, für die man natürlich auch extra zahlen muss. Allerdings wurden diese Inhalte tatsächlich auch erst nach dem Release des Spiels fertiggestellt. Beim neuen *Metroid* ist allerdings alles schon da, nur der anspruchsvollste Modus bleibt ohne passenden Amiibo verwährt. Im Gegensatz zu dir finde ich zudem, dass man die zusätzlichen Energie- und Raketen-Container ebenso auch auf anderem Wege bekommen sollte als nur durch die Plastikfiguren. Klar schafft man das Spiel auch ohne, aber zumindest die Möglichkeit wäre schön.

JOHANNES: Siehst du darin denn einen Trend für die Zukunft? Ich meine, die ersten Erfahrungen mit zusätzlichen Spielinhalten gegen weitere Zahlungen hat Nintendo ja beispielsweise mit *Mario Kart 8* für die Wii U gemacht. Damals bekam man als geneigter Nintendo-Fan mit Hang zu Erweiterungen für wenig Geld aber auch echt viel Inhalt geboten, der sein Geld mehr als wert war. Amiibo schalten im Rennspiel dagegen nur ein paar Anzüge für die Mii-Figuren frei, die man getrost vernachlässigen kann. So habe ich damit kein Problem. Nun aber brauchst du die Plastikfigur für „echte“ Inhalte. Vielleicht will ich die schwierige Stufe spielen, habe aber auch gar keine Lust, mir dafür eine echte, physische Figur ins Regal stellen zu müssen? Meinetwegen könnte man den Modus auch auf elektronischem Wege gegen ein paar Euro anbieten, als Alternative zum Amiibo. Das würde auch das Problem lösen, das entsteht, wenn die Figur im Handel nicht mehr zu bekommen ist.

LUKAS: Damit könnte ich auch leben. Noch besser wäre es dennoch, das Ganze gleich sein zu lassen. Ernstzunehmender, zusätzlicher Inhalt: gerne. Dafür bezahle ich selbstverständlich auch mit meinem Geld. Immerhin steckt da ja ordentlich zusätzliche Arbeit drin. Ein komplett fertiges Spiel aber künstlich zu beschneiden UND dann zusätzlich den Kauf einer Plastikfigur zu fordern, um an den gesperrten Content zu kommen, finde ich aber schon fast etwas frech. So nicht, Nintendo!

JOHANNES: Ich sehe, wir sind uns da recht einig, lieber Lukas. Natürlich muss auch Nintendo schauen, wo es angesichts geringerer Verkaufszahlen im Vergleich zu Wii- und DS-Zeiten bleibt, das ist klar. Aber dann doch bitte nicht auf diese Weise. Wenn doch, dann bietet zumindest andere Freischaltmöglichkeiten an. Beispielsweise durch Erreichen der vollen 100 Prozent im normalen Modus. Dann wäre auch alles gut und wir müssten gar nicht darüber diskutieren.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 11/2017
ab 18.10.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO ODYSSEY (Vorschau)

Wenn alles nach Plan läuft, haben wir nächsten Monat eine ausführliche Vorschau mit neuen Spieleindrücken zu Marios 3D-Hüpfer auf der Switch für euch parat.

FIRE EMBLEM WARRIORS (Test)

Geht der Mix aus *Dynasty Warriors* und Nintendo-Marke bei *Fire Emblem Warriors* wieder so gut auf wie bei *Hyrule Warriors*? Das und mehr im Test nächsten Monat.

FIFA 18 (Test)

EA verspricht eine ernstzunehmende Version des Fußballspiels für die Switch. Wir prüfen das ganz genau nach!

HERBST-SPIELE-FLUT (Test)

Außerdem im Test: *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister, NBA 2k18, Layton 7, Dragon Ball Xenoverse 2* und vieles mehr!

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Philipp Bader, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Wolfgang Fischer, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Katharina Reuß, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf
www.bamaward.de!

CMG
Computec Media Group

MASSEN BIER HALTUNG

WIR MACHEN'S LUSTIG.

TÄGLICH AB 14:00 IM TV.

COMEDY CENTRAL